100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

SPÉCIAL ROUTIERS

CONSOLES+ NUMERO 82 NOVEMBRE 98
TOUS LES JEUX DREAMCAST - ZELDA 64 - SPYRO...
N° 82 NOVEMBRE 1998 33 F BELGIQUE 241 FB SUISSE 9,90 FS ESPAGNE 1600 PTAS MAROC 62 DH ITALIE 10 000 L CANADA 8,75 $ ISSN 1162-8693

TOUS LES JEUX DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3, BLUE STINGER, LANDSTALKER 64, SEGA RALLY 2, RESIDENT EVIL 3...

ZELDA le dossier pour tout savoir

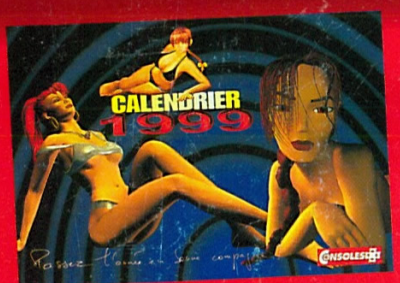
60 PAGES DE TESTS

EXTREME G2

L'EXODE D'ABE

SPYRO

O.D.T. (PS), FORMULA ONE 98 (PS), KING OF FIGHTERS 98 (NEO GEO), BREATH OF FIRE III (PS), COOLBOARDERS 3 (PS)....



EN CADEAU ! LE CALENDRIER 99

Avec les plus belles filles des jeux vidéo !

T 6745 - 82 - 33,00 F

© 1998 Vivid Image. Graphics and Sound FX Copyright Ubi Soft Entertainment. Vivid Image. Édité par Ubi Soft Entertainment.
" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo ®, Nintendo 64, et " " are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

INSTINCT ANIMAL

Captures d'écran PlayStation®

"À 4 comme à 3 ou à 2, S.C.A.R.S se consomme sans modération" PlayStation Magazine

"Autant de brutalité que de finesse de pilotage" PC Max ~ 8,5/10

"Un jeu hystérique, archi-intense et convivial" Playmag

Machine de guerre, machine de course ou prédateur implacable ?

Les trois à la fois ! Au volant d'un bolide fait de chair et d'acier, emparez-vous d'armes dévastatrices disséminées sur des circuits en 3D vertigineux, et faites preuve d'instinct animal !

- Du Mammoth 4x4 au Tiger Shark, neuf bêtes de course carénées pour l'action.
- Jusqu'à 70 environnements de compétition différents.
- Effets de lumière en temps réel.
- Multijoueurs : 4 sur PlayStation®, 4 sur Nintendo® 64.

S.C.A.R.S.

3Dfx

WINDOWS CD-ROM PC

NINTENDO 64

PlayStation

virtual image

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

SOMMAIRE

TOUS LES JEUX DU MOIS

PREVIEWS

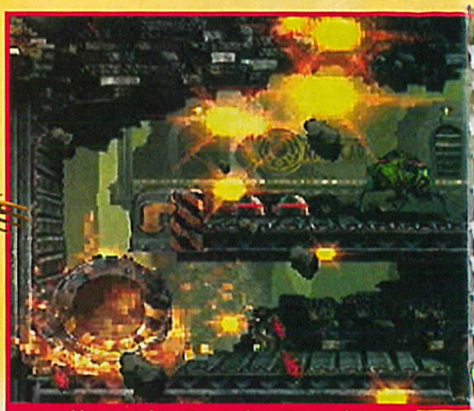
ABSOLUTE FOOT (PS) 69
APOCALYPSE (PS) 80
BIO HAZARD : CODE VERONICA (DC) 30
BLUE STINGER (DC) 14
BODYHARVEST (N64) 65
C3 RACING (PS) 75
CHO-HAMARU GOLF (DC) 28
CLIMAX LANDERS (DC) 26
CRASH BANDICOOT 3 (PS) 64
DRACULA 3D (N64) 40
DRIVER (PS) 74
EXTERMINATOR (PS) 80
FIFA 99 (PS-N64) 68
FINAL FANTASY VIII (PS) 82
GEIST FORCE (DC) 22
GLOVER (N64) 66
GRANDIA 2 (DC) 30
HYBRID HEAVEN (N64) 36
JAMMA SHOW (ARCADE) 50
JULY (DC) 24
K.O. KINGS (PS) 76
KENSEI (PS) 44
LIBERO GRANDE (PS) 69
MICHAEL OWEN W.L.S. 99 (PS) 68
MONKEY HERO (PS) 82
MUSIC (PS) 65
NBA LIVE 99 (PS-N64) 76
NFL BLITZ (PS-N64) 76
OGRE BATTLE 3 (N64) 34
PRO BASEBALL TEAM (DC) 28
PRO BOARDERS (PS) 9
PRO SOCCER TEAM (DC) 28
PSYBADECK (PS) 79
PSYCHIC FORCE (DC) 30
RIDGE RACER TYPE 4 (PS) 32
R-TYPE DELTA (PS) 42
SEGA RALLY 2 (DC) 18
STAR IXIOM (PS) 38
STREAK (PS) 79
TEST DRIVE 4X4 (PS) 75
TOMB RAIDER III (PS) 83
TUROK 2 (N64) 80
TWISTED EDGE (N64) 78
VIRTUA FIGHTER 3 TB (DC) 20
V-RALLY 99 (N64) 74
WILD ARMS (PS) 83
ZELDA : OCARINA OF TIME (N64) 58

TESTS

ACTUA TENNIS (PS) 138
ALL STAR TENNIS 99 (PS) 151
ARCADE'S GREATEST HITS 2 (PS) 105
BREATH OF FIRE 3 (PS) 124
BUST A GROOVE (PS) 116
CAPCOM GENERATION VOL.2 (SAT) 146
COLONY WARS VENGEANCE (PS) 118
COOLBOARDERS 3 (PS) 106
DE STREGA (PS) 150
DUKE NUKEM : TIME TO KILL (PS) 114
EXTREME G-2 (N64) 102
FORMULA 1 98 (PS) 134
F-ZERO X (N64) 90
HOLY MAGIC CENTURY (N64) 130
KING OF FIGHTERS' 98 (NEO GEO) 140
L'EXODE D'ABE (PS) 96
LEGEND (PS) 92
LEMMINGS (PS) 149
MEGAMAN 8 (PS) 156
MEGAMAN BATTLE AND CHASE (PS) 157
MEGAMAN LEGEND (PS) 156
MEGAMAN X4 (PS) 156
NASCAR 99 (PS-N64) 112
NHL 99 (N64) 136
NINJA (PS) 100
O.D.T. (PS) 108
PARASITE EVE (PS) 133
PUZZLE BOBBLE 4 (PS) 132
RAKUGAKIDS (N64) 157
RUSHDOWN (PS) 142
SCARS (N64) 121
SHINING FORCE PART. 3 (SAT) 148
SILICON VALLEY (N64) 144
SPYRO THE DRAGON (PS) 86
STARSHOT (N64) 122
TALES OF DESTINY (PS) 152
TEST DRIVE 5 (PS) 94
THE UNHOLY WAR (PS) 157
VICTOY BOXING 2 (PS) 139
ZERO-DIVIDE 2 (PS) 157

P.10

La Dreamcast était à l'honneur au Tokyo Game Show. Des dizaines de jeux présentés et une multitude d'accessoires. A ne pas manquer.



Abe est de retour. Amateurs de SoulStorm Brew, à vos manettes !

P.20 Virtua Fighter 3 sur Dreamcast.
"Chanmaille d'la mort, le euj !"
©Switch 1998

TROMBINOSCOPE 8
Un crime affreux a été commis... Switch Burnos mène l'enquête. 22 !

JAPON 10
L'événement ! La Dreamcast avec tous ses jeux, c'était sur le Tokyo Game Show.

DOSSIER 58
SPÉCIAL ZELDA
A quelques semaines de l'arrivée tant attendue de The Legend of Zelda : Ocarina of Time sur Nintendo 64, il est bon de réviser ses classiques. Treize ans de bonheur, ça en laisse des souvenirs !

REMERCIEMENTS
ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (smart), Danièle (memory) et David. Enfin, un grand merci à Fire International et à la Société Web.

Ce numéro 82 de Consoles+ sous blister comporte : 1 carte jeu O.D.T. collée en page 163

SOMMAIRE

P.58

A tout seigneur, tout honneur. Un dossier spécial sur Zelda qui retrace 13 ans de bons et loyaux services. A lire absolument avant la sortie du jeu sur Nintendo 64.

P.96

C'est plein de puces et de silicone et ce n'est pas Lolo Ferrari ! Qu'est-ce que c'est ? Silicon Valley. Ça se passe sur Nintendo 64 et ça va vous surprendre.

P.144

NEWS 64
Les éditeurs se déchaînent pour Noël. Au menu : du foot, du manga, du basket, de l'aventure, de l'action et beaucoup de chiffres.

TESTS 86
Spyro, F-Zero X, Legend, Colony Wars Vengeance...

SPEEDY 156
La souris la plus déglinguée est de retour.

TIPS 158
L'inspecteur Switch, quand il ne mène pas l'enquête, vous propose ses tips exclusifs. Chanmaille !

COURRIER 166
L'ail-Mac, vous en avez entendu parler ? Foncez-voir la bête !

P.A. 176
Vendre, acheter, échanger... les petites annonces sont là.

un calendrier 1999, gratuit et jeté sur la 4e de couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répond, en direct ou sous 24 h, à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS *, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, la reproduction du Panda in vivo ainsi que des News récentes.

(*3615 : 2.23 F/min)

EDITO

Je viens juste de rentrer du Tokyo Game Show où la Dreamcast était présentée officiellement pour la première fois. Je peux vous confirmer que c'est une belle bête qui pourrait bien marquer le grand retour de Sega. Hélas, les jeux Dreamcast étaient moins nombreux que prévu pour cause de retards de développement. Comme vous le savez, ce ne sont pas les capacités d'une machine qui font son succès, mais la qualité de ses jeux. Il est donc encore trop tôt pour faire des pronostics, même si Virtua Fighter 3, Blue Stinger, Sonic Adventure ou encore Landstalker 64 sont très convaincants.

A mon retour, j'ai eu la surprise de trouver une lettre signée Konami. On m'y explique, de manière courtoise mais ferme, qu'il faut s'abstenir de fournir le moindre élément de solution pour Metal Gear Solid sous peine de poursuites. Pas très cool ! A la limite, je peux comprendre les préoccupations de cet éditeur que j'apprécie, mais j'ai toujours pensé que le dialogue était préférable aux menaces. D'autre part, j'aimerais signaler à Konami qu'il existe une autre solution à ce type de problème : prévoir, pour un titre aussi attendu que Metal Gear Solid, une sortie mondiale simultanée – certains éditeurs comme Acclaim y ont recours fréquemment. Enfin on ne va pas se fâcher pour ça... mais il ne faudrait pas que cela devienne une habitude !

Alain Huyghues-Lacour

TOCA 2
TOURING CARS™

PlayStation

PC CD ROM
Win 95 & 98

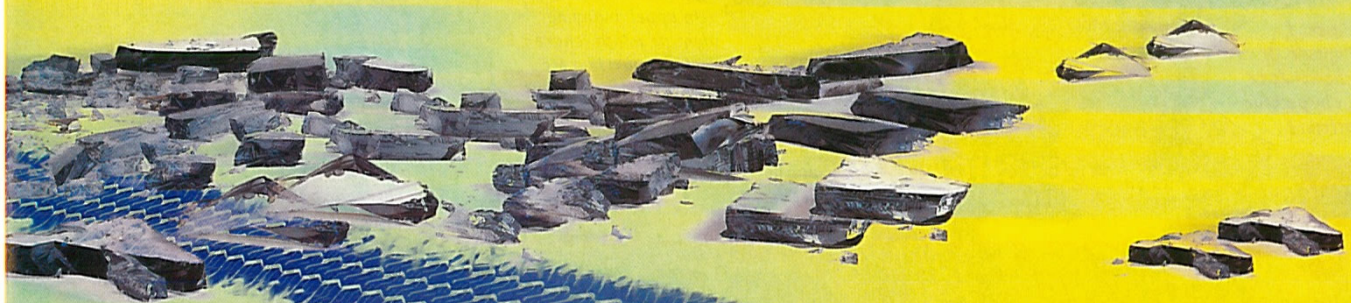
DEUX FOIS PLUS . . .

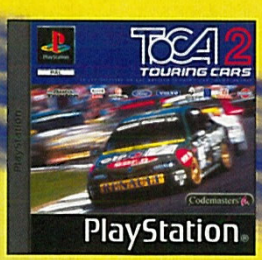
Codemasters®

DEUX FOIS PLUS REALISTE

DEUX FOIS PLUS DE SENSATIONS

DEUX FOIS PLUS DE CRASHS





Bientôt disponible sur PlayStation et PC CD-ROM

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

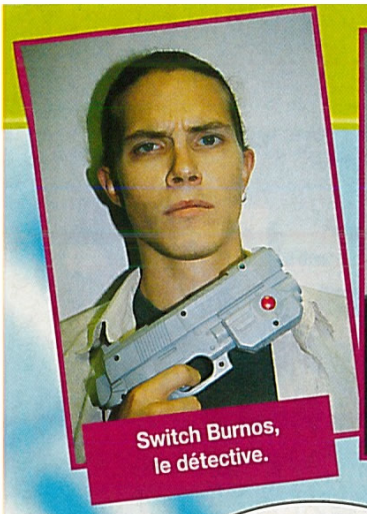
Métier : détective privé

Dans la série "Métier : détective privé", nous vous présentons ce mois-ci le premier épisode d'une longue et périlleuse enquête policière. Plus impressionnante que la plus grande des aventures de Sherlock Holmes, plus profonde qu'une intrigue d'Agatha Christie, plus saignante qu'un Big Mac, plus flippante qu'une Brigitte Fontaine sur scène, cette enquête va vous marquer comme jamais...

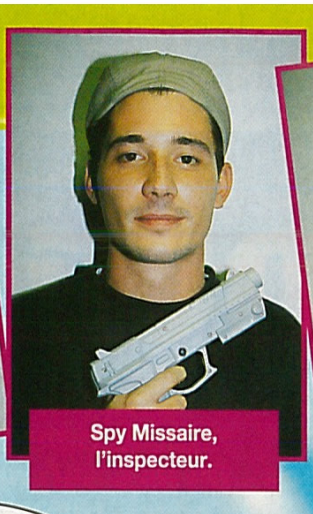
Bureau du détective Burnos. Lundi 2 novembre 1998, 15 h 34.

Intrigué par cet appel anonyme, Switch Burnos s'empresse de téléphoner à son ami Noyaud de la P.J.

Au 54 rue des Chemous, 16 h 01.

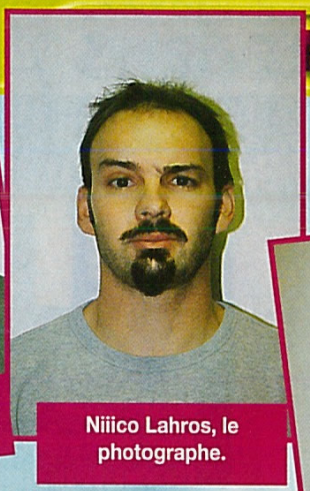


Switch Burnos, le détective.



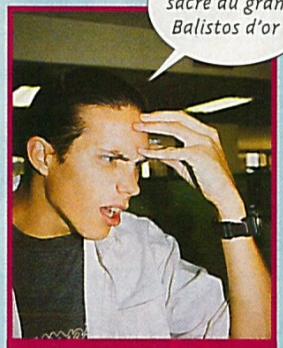
Spy Missaire, l'inspecteur.

Marcel Dechval, la victime.



Niiico Lahros, le photographe.

Gia Pairedetong, la mafia chinoise.



L'inspecteur Burnos va-t-il découvrir ce qui se cache derrière le mystérieux meurtre de Marcel Dechval ? Vous le saurez peut-être en lisant le prochain numéro...

JAPON

Dreamcast :

Sega lancera le 27 novembre prochain au Japon la machine qui décidera de son avenir dans le milieu des jeux vidéo. A cette date, sera enfin disponible la tant attendue Dreamcast.

Voici, compilées, les dernières informations relatives à cette 64 bits surgonflée et, en cadeau bonux, tous ses jeux présentés lors du récent Tokyo Games Show.

Par Kagotani San

C'est le vendredi 27 novembre 98, avec une petite semaine de retard, que la Dreamcast (DC) inondera les linéaires du marché nippon. Sega a annoncén au salon du Tokyo game Show, que sa 64 bits surgonflée sera vendue aux alentours de 1 450 francs (29 800 yens) et qu'elle se présentera dans une boîte orange accompagnée d'un pad, d'un modem intégré mais extractible (33,6), d'un câble et d'un soft de connexion Internet baptisé Dream Passport. On annonce également quatre jeux (VF3tb, Godzilla, July, PenPen Tricelon) vendus au prix des jeux Saturn (environ 300 francs) ainsi qu'une foule d'accessoires (VMS, câble de liaison SVHS, AV Stéréo, modulaire; clavier; volant avec retour de force; Arcade Stick...) qui débarquera le même jour.

Incoming marque l'arrivée des premières conversions de jeux PC.

Le consensus

Trois cent cinquante-quatre éditeurs-tiers auraient déjà signé pour développer sur Dreamcast, et la majorité des éditeurs PC se sont déclarés prêts à travailler pour ce nouveau support. Contre toute attente, Namco a annoncé, lors d'une conférence relative à la Dreamcast début octobre à Tokyo, "son soutien officiel à la Dreamcast", sans donner plus de précisions. Enix, le créateur de Dragon Quest, semble également très intéressé. Capcom a profité de cette conférence pour projeter une vidéo de son ébouriffant Bio Hazard : Code Veronica (les "espions" de Sony n'en revenaient pas...), et le directeur de la section recherche et développement de Capcom, Yoshiki Okamoto, a lancé, à l'encontre de la douzaine d'officiels de Square présents dans la salle, un surréaliste : "Je vous le dis : la Dreamcast, c'est cool ! J'invite mes amis de Square à venir développer à nos côtés" ! La soirée qui a suivi cette conférence était tout bonnement ahurissante. Tout le gratin du monde vidéoludique japonais baignait dans un consensus étonnant et tout le monde s'accordait sur la position de force inédite de Sega. Du jamais vu.

Des jeux pour tout le monde...

Sega annonce que soixante titres sortiront d'ici à juin 99 (voir notre liste) et la marque au hérisson ne devrait pas reconduire les erreurs de la Saturn ...

Ce coin pub

– Ça y est, chef ! La Dreamcast ! On va tout péter !
– Merci les gars ! Bon boulot !

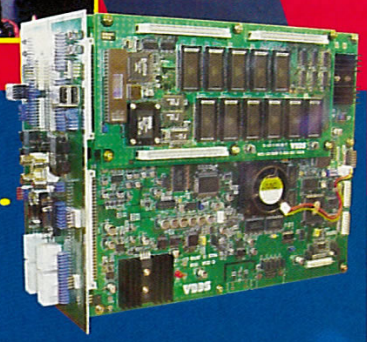
– La Dreamcast, chérie ! On va tout péter !

– Félicitations mon trésor. Tu vas pouvoir rentrer plus tôt à la maison désormais.

– On va redresser la barre chérie !

27 novembre 98

Namco sur Dreamcast... Vous en avez rêvé, Sony doit en pleurer !



SUR LE FRONT DE L'ARCADE...

Si la poignée de main entre le patron de Namco et celui de Sega a fait verser une larme de nostalgie à nombre d'observateurs, c'est qu'elle met fin, sur le court terme, à la guerre qui a opposé ces deux géants sur le marché de la carte d'arcade. En effet, la SK-V Naomi de Sega s'avère bien plus intéressante que le System 12 de Namco... Les dernières rumeurs laissent entendre que Namco ne développerait plus que sur la Naomi (!) en attendant la Playstation 2. Sega, déjà maître du marché de l'arcade haut de gamme avec son Model 3, a donc également raflé la mise dans le domaine des jeux d'arcade dits bon marché avec sa Naomi. Ce sera autant de jeux en plus pour la console...

– Oui, et tu vas arrêter de tourner dans des pubs idiotes.

TOUS LES JEUX DREAMCAST

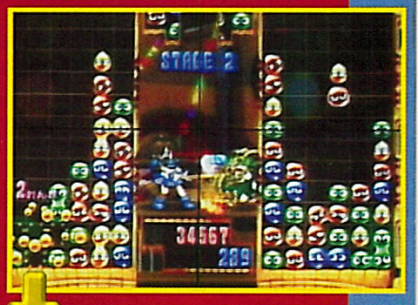
Godzilla (GE, 27/11)
VF3 tb (Sega, 27/11)
PenPen Tricelon (Ge, 27/11)
July (45, 27/11)
Blue Stinger (Climax Graphics, 3/12)
Geist Force (Sega, 10/12)
Sonic Adventure (Sega, 17/12)
Incoming (Imagineer, 23/12)
Evolution (Sting, 23/12)
Seventh Cross (NEC-HE, 23/12)
Monaco GP Racing Simulation (Ubi soft, 23/12)
Sega Rally 2 (Sega, 12)
Senkoku TURB (NEC-HE, 14/01)
Climax Landers (Climax, janvier)
Aerodancing (CSK, février)
Digital Horse Racing Newspaper (Shoai System, février)
Get Bass (Sega, février)

KoF'98.

Kitahe (Hudson, février)
Coolboarders 3 (UEP, mars)
Dead or Alive 2 (Tecmo, mars)
Mhajong (Naxatsoft, mars)
Puyo Puyo DC (Compile, mars)
Great Buggy (CSK, mars)
Cho- Hanaru Golf (Sega, mars)
The KoF '98 DC (SNK, avril)
Virtua Fighter 3 RPG Project Berkley (Sega, avril)
Mercurius Pretty (Nec Interchannel, avril)
Monster Breed (Nec Interchannel, avril)
Bio Hazard Code : Veronica (Capcom, avril)
Power Stone (Capcom, mai)
Gundam (Bandai, mai)
The House of the Dead 2 (Sega, mai)
Blood Bullet (Sega, mai)
Hiryu no Ken Retsuden (Culture Brain, NC)
Grandia II (Game Arts, NC)
Chenwen no Sangokushi (Game Arts, NC)
Crack 2 (Sieg, NC)
Nijiiro Tenshi (Japan Corporation, NC)
Patapies in Akihabara (Sega, NC)
Giant Slam (Sega, NC)
Virtual On 2 (Sega, NC)
Pro Soccer Team (Sega, NC)
Pro Baseball Team (Sega, NC)
Entertainment Golf (Bottom Up, NC)
Harukaze Sentai V-Force 2 (Ving, NC)
EGG (Hudson, NC)
Oozumo (Bottom Up, NC)
D2 (Warp, NC)
Shienryu 2 (Warashi, NC)
Dynamite Robot (Warashi, NC)
Rayman 2 (Ubi soft, NC)
Psychic Force 2012 (Taito, début 99)
Unreal (NC, NC)
Ultima On-Line DC (EA, NC)
Makaimura DC (Capcom, NC)
Sakura Taisen (Sega, NC)
Speed Buster (Ubi Soft, NC)

LE COIN DES RUMEURS

Air Combat 22 (Namco, NC)
Rave Racer (Namco, NC)
FFVII DC (Square, NC)



Puyo Puyo.

Robot.

... puisqu'elle finance un très grand nombre de projets d'éditeurs proches, s'assurant ainsi un important catalogue de titres. La Dreamcast devrait proposer, dès les premières semaines consécutives à son lancement, des titres de tous les genres et pour tous les publics. Si certains seront réservés au Japon, il va sans dire qu'il en existera également d'autres propres à l'Europe (comme les deux softs de No Cliché). Il semblerait que les titres puissent être portés très rapidement du PC vers la Dreamcast ou vers la carte d'arcade Naomi (et inversement). Certaines sources proches du pôle de développement, nous ont laissé entendre que certaines de ces conversions étaient réalisables en moins de six heures !

Le PC s'y met

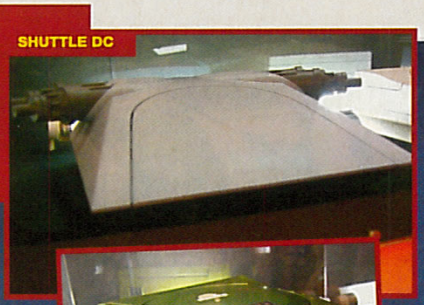
De plus cette facilité d'échange permettra à nombre d'éditeurs japonais de s'ouvrir au monde du PC et accessoirement à celui de l'arcade. C'est dire que la liste des éditeurs intéressés ne va cesser de croître...
Du point de vue de la fabrication, une grosse partie de la production de la Dreamcast s'effectuera en Chine. Sega va en outre pouvoir profiter d'une politique de royalties : il sera en effet le seul (pour l'instant) à pouvoir fabriquer les CD Dreamcast mis au point par Yamaha, à très forte capacités de stockage (le Giga Disk Rom ou GD-Rom) et qui ne peuvent être lus que par le laser bleu de la Dreamcast. Cette technologie devrait en outre contrer, pendant un petit moment, les pirates les plus virulents.

Et chez nous ?

Pour ce qui est des petits Ricains et des non moins petits Frenchies, il faudra attendre la rentrée 99 pour découvrir la bête de manière officielle. Si on est pratiquement certains que le modem se retrouvera en bunddle avec le pack américain, il devrait en revanche être vendu séparément sur le marché français, à savoir en accessoire (voir encadré "La voix du multimédia"). Mais avant de s'intéresser aux territoires extérieurs, il faut surtout que Sega arrive à imposer sa Dreamcast sur le marché japonais. Ses prévisions sont ambitieuses : le père du hérisson mise sur un million d'unités d'ici la fin de l'année (entre 2 et 5 millions avant avril) ! Mais Zelda sur N64 sortira le même jour que la Dreamcast et Final fantasy VIII devrait suivre très rapidement. Sega sera-t-il plus fort que tout ça ?

Histoire de nous mettre l'eau à la bouche : un présentoire rempli de jeux Dreamcast !

L'HISTOIRE DE FEUE LA KATANA...



SHUTTLE DC

METALLIC DC

BLACK DC

WHITE DC

LASER DC

CONCEPT 5 DC

SORS TES COUVERTS

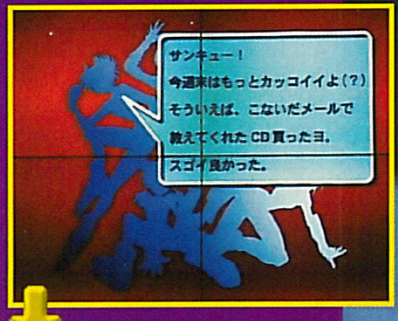
La liste des accessoires à venir est plutôt longue, et Sega compte bien faire son beurre avec ces différents ustensiles. Voici ce que vous trouverez quelques semaines après la sortie de la Dreamcast :
- un micro (reconnaissance vocale, NC),
- une manette spécial pêche (Fishing Controller pour le jeu Get Bass, février),
- un module vibratoire (PuruPuru Pack, 99
- un clavier (celui de la Saturn),
- un boîtier VGA (connexion moniteur PC, 99), etc.

LA VOIE DU MULTIMÉDIA...

La Dreamcast possède en Rom un ensemble complet de softs Internet (Internet Explorer 4 et soft e-mail) et Sega compte bien exploiter cette force en développant des fonctions de jeux, d'information, de communication, de commerce électronique et de divertissements plus génériques (musique, cinéma...). Sega devrait ainsi offrir un magazine Sega-online, une possibilité de commerce électronique, des services Web-TV, des jeux en réseau, un système d'e-mail... bref une ouverture totale sur le réseau des réseaux. Mais attention, si cette fonction s'avère très intéressante pour les Américains, qui ne paient pas de communications locales, on est curieux de voir ce qu'il en sera pour les marchés européens et japonais, qui eux paient plein pot...

VMS : l'arcade, les GSM, la hi-fi, etc.

Dream Map : Localisez les autres joueurs et les magasins.



Mail Chun : parlez avec des idoles virtuelles.

"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1990-8 Psygnosis Ltd.
TOUS DROITS RESERVES . VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

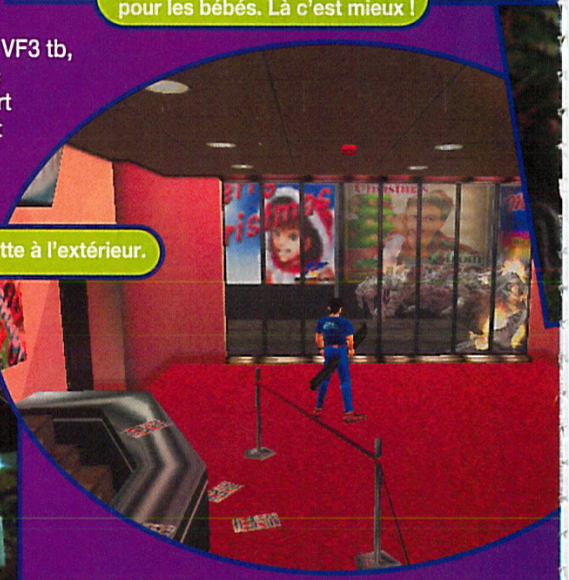
Blue Stinger

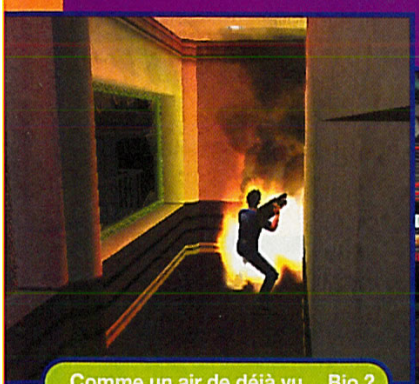
Voici très certainement LE meilleur jeu de la Dreamcast à l'heure actuelle. Un titre qui devrait donner envie d'acheter la machine.

On était sans nouvelles de Climax, le créateur de Landstalker. Le voilà de retour. Soutenu financièrement par Sega, Climax Graphics développe en ce moment l'un des plus gros projets jamais entrepris par l'éditeur : Blue Stinger.
Sorte de Bio Hazard doublé de Metal Gear, ce titre vous immergera dans un monde en 3D d'une qualité encore jamais vue ! Très complexes, détaillés au possible et surtout avec des textures incroyables, les décors vous font perdre la tête ! Et ce n'est pas tout, car les intérieurs sont d'une beauté à se fracasser la tête contre les murs ! Objets quotidiens, moquette, papier peint, mobilier.... Tout y est ! On n'a jamais vu un monde si travaillé ! Une première qui en dit long sur la puissance globale du nouveau monstre de Sega ! Les divers éclairages sont tous en temps réel : explosions, feu, néon, lampes... Bien entendu, les moments forts de l'aventure seront ponctués par des séquences cinématiques. Comme le nom du jeu l'indique, vous êtes un homme habillé de bleu et muni d'armes diverses capables de tout faire péter dans un festival d'effets lumineux (explosions et éclats). Le scénario vous embarque dans une sombre histoire de démon maya qui se réveille par un beau matin de l'an 2000. Inutile de vous dire que le réveil est brutal. Heureusement, vous avez votre stock de missiles Stinger pour renvoyer cette racaille d'où elle vient.
On se balade donc en ville en exterminant un maximum de bestiaux plus maléfiques les uns que les autres. Tout doit disparaître ! Vous êtes aidé par une sorte d'esprit (Nefilim) et d'autres personnages vous prêteront main-forte. Climax a vu grand en confiant la partie artistique à un studio hollywoodien et au designer de "Beetlejuice" pour les monstres. Le scénario a été écrit par le responsable de "Mask" et de "Mars Attack !". Bref, une flopée de grosses pointures. Les angles de caméra devraient être réglables dans certaines portions du jeu, mais aucune décision n'a encore été prise à ce sujet. Bref, pour ses grands débuts, la 64 bits de Sega sort la grosse artillerie. Et quand on pense à VF3 tb, Sega Rally 2 et Sonic Adventure (le tout sort avant 1999), on se dit que Noël va être chaud !

Ce crabe est soudé à la jeep.

Les flèches en plastique, c'est pour les bébés. Là c'est mieux !


Le monstre vous guette à l'extérieur.


Comme un air de déjà vu... Bio ?

Les parts de pizza sont encore sur la table !

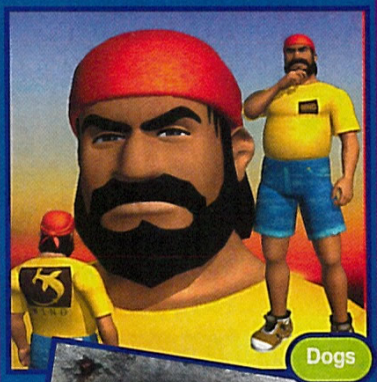
C'est parti...

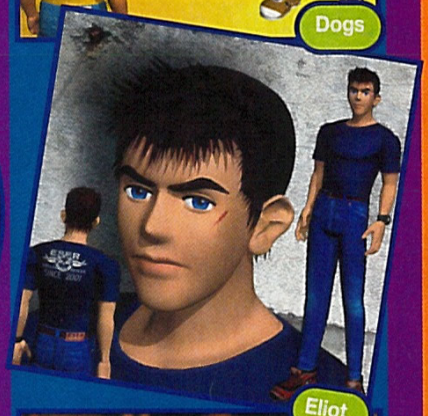
... et voilà le résultat

DREAMCAST
● Climax/Fin 98

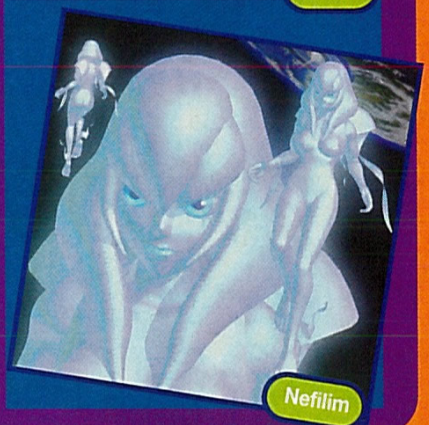
A VOTRE SERVICE

L'Especial Sea Reascue est une équipe spéciale d'intervention maritime composée pour l'occasion de trois personnages humains, plus un ange qui lui vient en aide pour repousser et réduire à néant les menaces maléfiques.

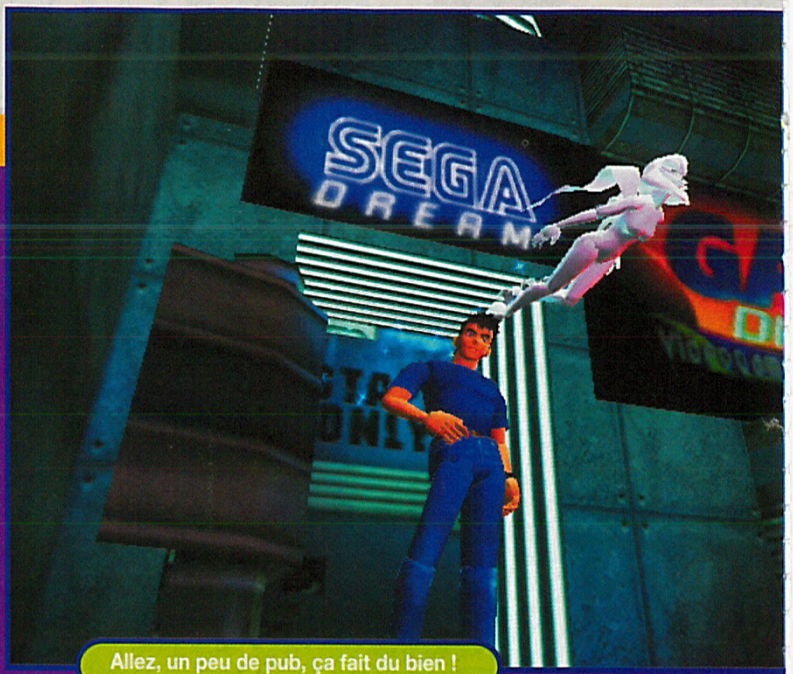

Dogs


Eliot

Janine

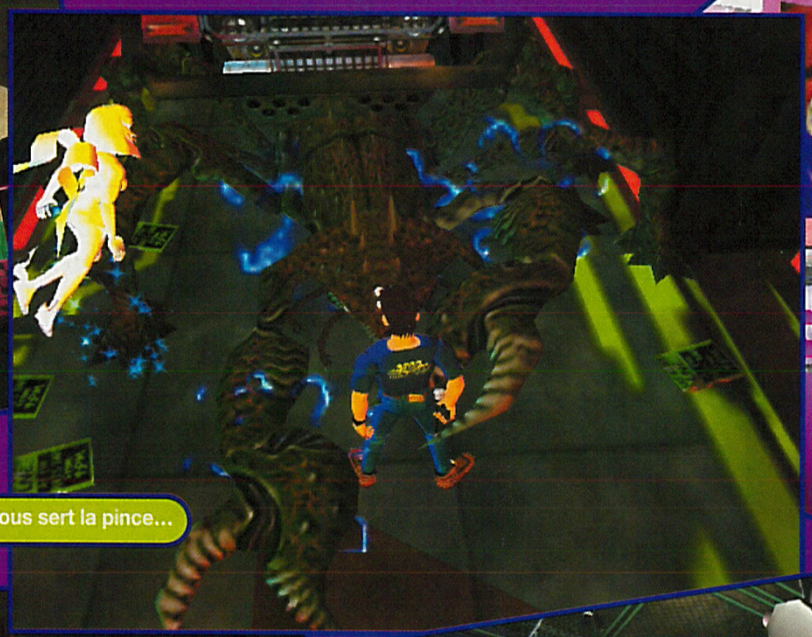

Nefilim

Voulez-vous cesser de faire l'enfant et ranger votre bureau !



Allez, un peu de pub, ça fait du bien !

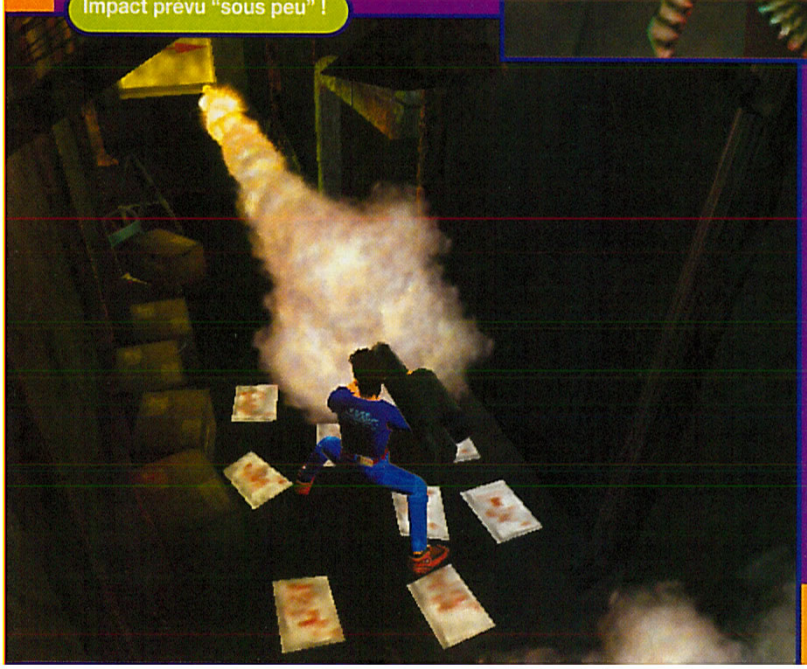
Le laser illumine la salle.

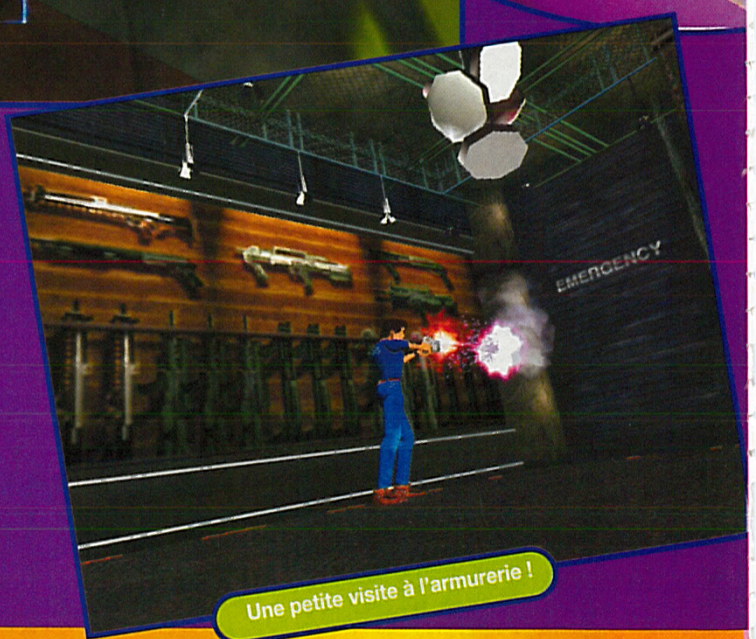


Il vous sert la pince...

On peut exploser les vitres !

Impact prévu "sous peu" !





Une petite visite à l'armurerie !

BLUE STINGER
ブルー スティンガー

Un angle de caméra original.

Des toilettes ! On peut même s'en servir !

Faites la queue comme tout le monde...

La lumière se reflète en temps réel sur le décor.

On n'a jamais vu ça sur console !

SPECIAL DREAMCAST

Sega Rally 2

On était encore sous le choc de Blue Stinger quand est tombée une autre excellente nouvelle : le plus gros jeu de course 3D console de Sega est sur la ligne de départ...

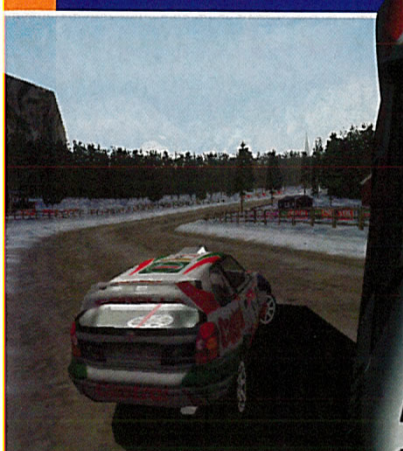
Encore en cours de développement, SR2 tire totalement parti du potentiel de la Dreamcast. Hélas, la version du Tokyo Game Show n'était pas jouable pour des raisons de licence et de mauvaise gestion du pad analogique. Du coup, on a appris qu'il était retardé jau mois de décembre. Mais l'AM12 est très exigeant, on peut lui faire confiance, et la version PC, achevée quant à elle, laisse augurer une version console de très haut niveau. Visuellement, c'est une fois encore le choc ! L'effet de clipping est peu prononcé (c'est pas Daytona USA Saturn !) et, en mouvement, le jeu apparaît comme une conversion 100% fidèle de l'arcade. Sega Rallye 2 gère le volant à retour de force qui sera disponible à la sortie du jeu. L'AM12 a ajouté de nouveaux éléments : gestion de la météo et des cycles jour-nuit, plus de dix nouveaux circuits et une quinzaine de nouvelles voitures. Le jeu bouge avec une fluidité et une beauté déconcertantes, et ce malgré la complexité des décors 3D, des effets spéciaux appliqués en temps réel et de la grande qualité des textures. C'est simple, tous les éléments et effets graphiques de la version Model 3 sont inclus. Une sacrée prouesse technique ! Le jeu à deux est possible en écran splitté ou par modem. Sega Rallye est en effet le premier jeu à utiliser cette option.

Concernant la jouabilité, nous devrions pouvoir nous prononcer dès le mois prochain ! Sachant que les photos présentées sont celles d'une version achevée à 50% seulement, on se prend à rêver de la version finale...

DREAMCAST

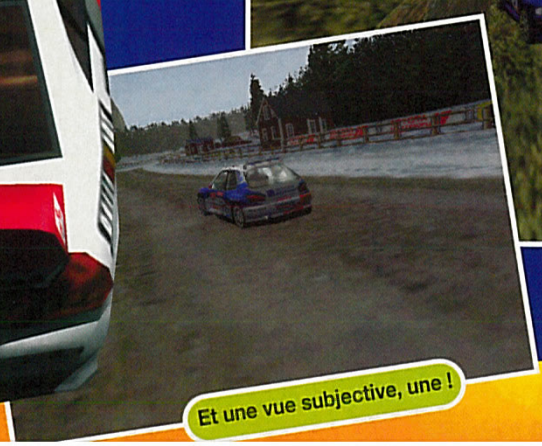
● AM12/Déc. 98

Les fans reconnaîtront les circuits de leur jeu favori.



Quand la piste est verglacée, la conduite se fait tout en dérapage.

Gare aux sorties de route ! Elles vous feront perdre du temps.



Et une vue subjective, une !

KONAMI

Quelle Epique Epopée !

Holy Magic Century

NINTENDO 64

Hot Line 08 36 68 16 15* | 3615 KONAMI* 2,23F/Mn

"Holy Magic Century" est une marque déposée de Konami Co., Ltd.© 1997 Konami. Tous droits réservés.
Nintendo, Nintendo 64 et le logo "N" sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.© 1998 Imagineer Co., Ltd.©.

SPECIAL DREAMCAST

Virtua Fighter 3

Imaginez le Model 3 chez vous... Ce serait une sacrée claque ! Eh bien, c'est le programme incroyable que vous propose Sega !

Tout le monde connaît VF3. Encore aujourd'hui, il reste la référence au Japon. La version "tb" (Team Battle) vous permet de jouer avec une combinaison de trois persos, tirés des douze que compte le jeu, et d'en affronter d'autres. Les décors ont été retouchés pour corser les combats, et on dispose de nouvelles vues. Voilà pour les ajouts par rapport à la version VF3 originale.

Alors, la conversion ? Elle est inouïe, incroyable ! Certes sur une image arrêtée, les connaisseurs verront de suite la différence (le Model 3 reste bien plus puissant) mais en mouvement, on n'y voit que dalle ! Rien ! C'est la même version qu'en arcade !

Tous les décors sont en 3D, les développeurs ne se sont autorisé aucune concession... Bref, notre bonheur est total ! La manette n'est pas géniale et on vous recommande plutôt l'Arcade Stick (avec le port interne pour accueillir un VMS), excellent. Même la jouabilité est exactement identique en 60 images par seconde. Les mauvaises langues (pfffff...) trouvent les temps d'accès trop longs, mais en fait, ils ne nuisent jamais au jeu, et il n'y a, à bien y regarder, que peu de différences avec la Saturn. On ne sait pas encore si l'AM2 prévoit des originalités propres à la version Dreamcast.

Le travail est grandiose : VF3 tb impressionne et donne un bel aperçu des capacités de la machine. On n'ose pas imaginer ce que seront les titres de demain ! Sega reste fidèle à sa tradition arcade avec un titre de très haut niveau ! (Les photos qui illustrent ces pages sont tirées d'une version déjà développée à 80%.)

La qualité des textures atteint un niveau exceptionnel.

La décomposition est toujours aussi réaliste.

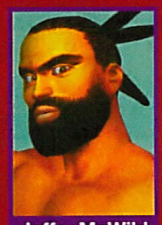
DREAMCAST

AM2/27 novembre

Tour d'horizon des persos avant le combat.

Les caméras bougent avec aisance.

Jacky n'entend pas sen laisser compter. Sega non plus...



Jeffry McWild

Wolf Hawkfield

Taka-Arashi

Aoi Umenokoji

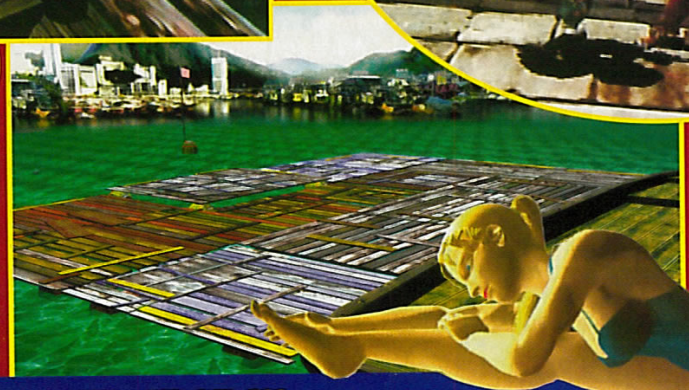
Kagemaru

Dural

Chun-Di

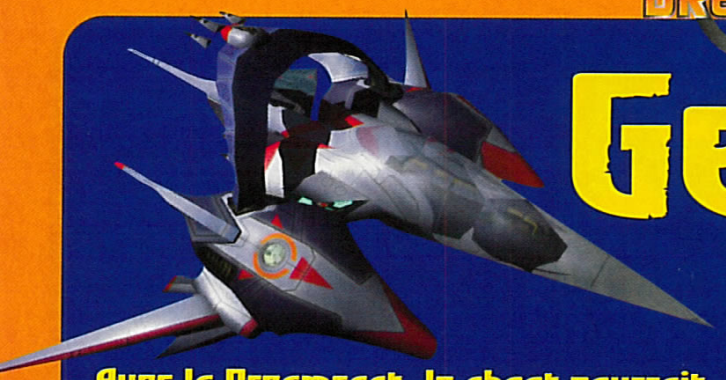
Tous les coups ont été intégrés. Idem pour les projections.

Il en perd son chapeau.



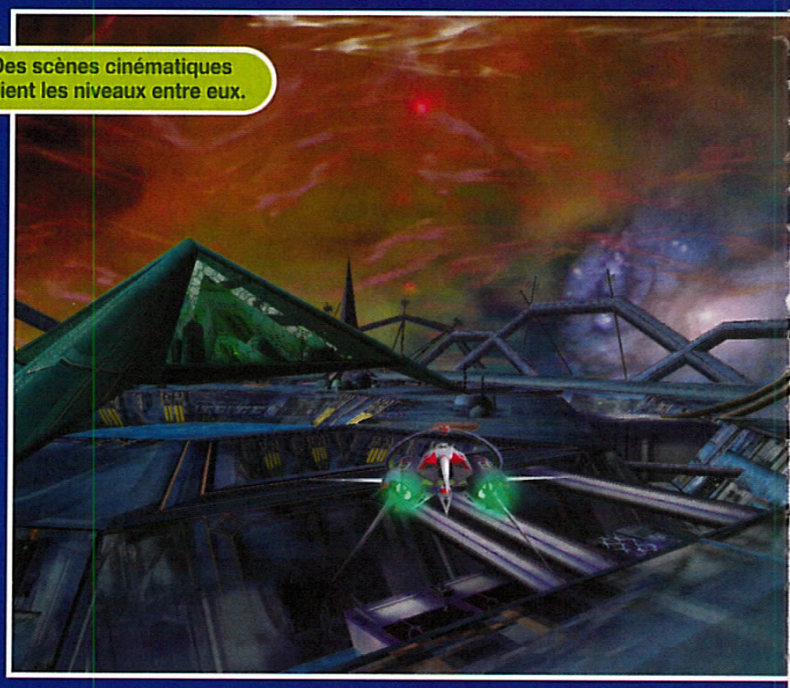
"SELECT STAGE"

Geist Force



Avec la Dreamcast, le shoot pourrait reprendre des couleurs. On se plaît à le croire tant ce titre est prometteur.

Geist Force, œuvre supposée de Sega of America, s'inspire des hits Taito : "Geist" viendrait de "Zeitgeist" (premier shoot 3D de Taito sur PS) et "Force" de la série "Ray". De plus, le design des vaisseaux et le système des armes sont toujours directement repris de la même série. On peut en effet locker ses ennemis de manière à leur envoyer des sortes de missiles-lasers, sans leur laisser la moindre chance de vous toucher. Vous disposez également de tirs plus classiques, à utiliser pour nettoyer les menaces proches ou celles qui sont au sol.
Les décors comme les effets, tous deux en 3D, sont de très haut niveau. Comme dans Philosoma (SCEI), des scènes cinématiques relient les niveaux pour faire avancer le scénario. La vue principale est placée à l'arrière, à la manière d'un Star Fox 64. On ne connaît pas en détail le nombre final de niveaux, mais sachez que leur modélisation est fort complexe, ce qui nous offre un espace 3D très riche.
Il vous faudra bien sûr détruire les ennemis, mais également slalomer sans cesse entre les divers éléments des décors. Bref, la réalisation semble impeccable. En revanche, impossible de mesurer la jouabilité, car la version présentée au Tokyo Game Show n'était pas pratiquable. On vous tiendra au courant !



Des scènes cinématiques relient les niveaux entre eux.

La qualité des décors varie en fonction des niveaux.

Certaines armes sont impressionnantes

Et dire que les éléments du décor sont aussi en mouvement.

Un système de Lock est bien évidemment disponible.

DREAMCAST

● Sega/10 décembre

Les zooms s'effectuent automatiquement.

Pas le temps de piquer une tête, vous êtes ici pour travailler.

Ne vous fiez pas au calme apparent, l'ennemi est proche.

Vous quitterez parfois la surface des planètes pour l'espace.

L'éclairage des polygones se fait en temps réel.

July

Plaire à tous les publics est le nouveau mot d'ordre chez Sega. Voici donc un jeu d'épouvante en 2D. C'est Mamie qui va être contente...

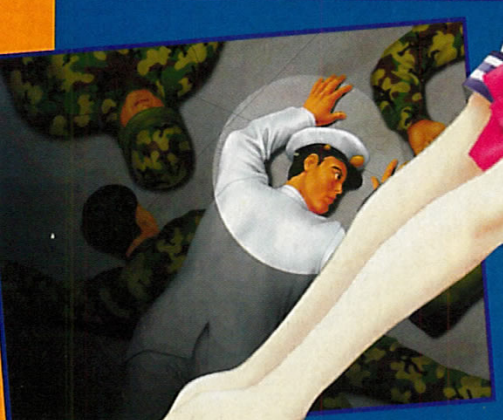
Ne cherchez pas la révolution technologique dans ce titre. Tout en 2D, il a cependant pour tâche d'exploiter les performances graphiques de la machine et d'attirer un public de non-initiés. Sur fond d'écran en 32 000 couleurs, on participera à une aventure où les manipulations génétiques virent au cauchemar (c'est la mode). Des films devraient être inclus pour ponctuer les temps forts du scénario. Les dialogues seront entièrement parlés.
Le thème, la qualité des visuels et la jouabilité très accessible devraient permettre à ce titre de remplir ses objectifs en touchant un large public. Le jeu n'en est qu'au tout début de son développement et devrait dévoiler dans les mois à venir la nature de son interface. En attendant les photos du jeu, voici quelques illustrations du projet.

DREAMCAST

● Sega 45/Début 99

AVANT-GOÛT

Le jeu comportera une tonne de films spectaculaires à faire pâlir de jalousie Square ! Echantillons...



SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chintiac
73200 ALBERTVILLE NOUVEAU
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

179F MANETTE DUAL FORCE COULEUR +TURBO

79F CARTE MEMOIRE + ETUI DE TRANSPORT

129F CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO

299F MANETTES INFRAROUGE MAD CATZ

199F QUADRUPLEUR MAD CATZ

399F VOLANT MAD CATZ

Dreamcast

PRECOMMANDEZ VOTRE DREAMCAST CHEZ SCOREGAMES & GAGNEZ DES BONS D'ACHAT POUR VOS JEUX 128 BITS

DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

SPYRO THE DRAGON PSX

329F

DUKE NUKEM TIME TO KILL PSX

369F

TOCA TOURING CAR 2 PSX

399F

TEKKEN III PSX

349F

TOMB RAIDER III PSX

369F

C3 RACING PSX

369F

SMALL SOLDIERS PSX

369F

RIVAL SCHOOL PSX

329F

TEST DRIVE 5 PSX

349F

FORMULA ONE 98 PSX

369F

O.D.T. PSX

369F

COLIN Mc RAE RALLY PSX

369F

V-RALLY 64 NINTENDO 64

399f

EXTREME G2 NINTENDO 64

449F

TUROK 2 NINTENDO 64

429F

ZELDA 64 NINTENDO 64

369F

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Climax Landers

Zelda semble avoir trouvé adversaire à sa hauteur. Climax nous prépare un "Landstalker 64" pas piqué des vers !

Climax Landers, le "Landstalker 64", arrive le couteau entre les dents. Graphiquement, on prend une méga-claque, sans parler des animations, à tomber par terre ; la réalisation semble pour le moment sans faille, reste à savoir si la jouabilité suivra.

DREAMCAST

● Climax/N.C.

Tout le jeu se déroule en 3D libre, la qualité et la finesse des textures sont impressionnantes, et les diverses sources lumineuses sont appliquées en temps réel (même pendant les effets spéciaux). Les scènes se déroulent aussi bien en intérieur qu'à l'extérieur. Les personnages sont, pour certains, tirés de jeux Climax (Landstalker, Lady Stalker, Shining in the Darkness...), pour d'autres complètement nouveaux, et il serait possible de rallier des ennemis comme des créatures. Enfin, il faut savoir que le jeu gère le VMS.
Sega affiche clairement son objectif : toucher tous les joueurs, tous les publics. Concernant le RPG, on peut compter sur la réputation de l'éditeur, Climax ayant fait ses preuves avec des titres comme Landstalker et Dark Savior.

Comme d'hab, on mélange le XIXe siècle et le Moyen-Age.

On peut rallier les ennemis.

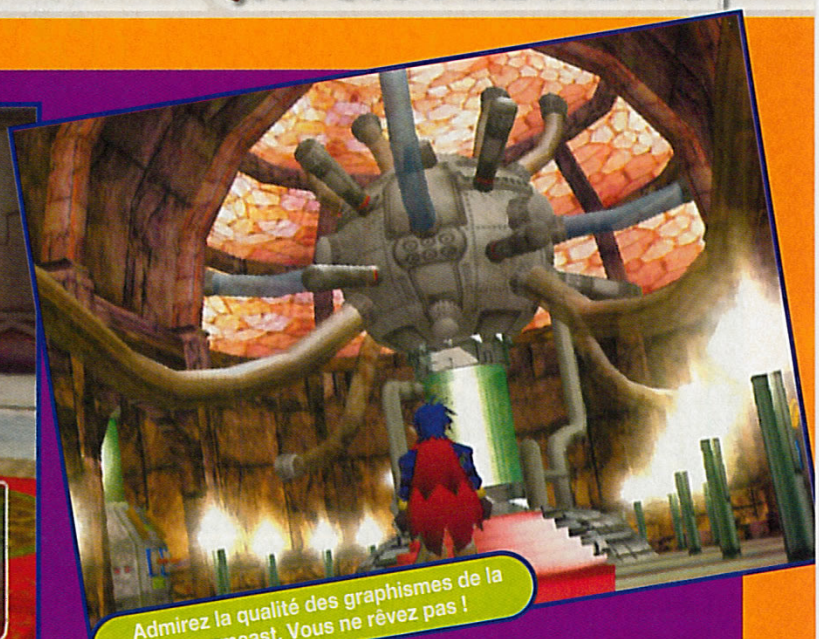
L'alternance entre le jour et la nuit devrait être gérée.

Il existe une grande variété de mondes.

Le brouillard est réaliste !

On se croirait en plein Castlevania !

Les caméras offrent de nombreuses vues.



Admirez la qualité des graphismes de la Dreamcast. Vous ne rêvez pas !

Les rencontres avec d'autres personnages seront nombreuses.

Les dialogues sont pour l'instant en japonais. Allez y comprendre quelque chose !

Ce n'est pas très fair-play, mais attaquer dans le dos peut vous éviter bien des ennuis.

Une vue aérienne pour apprécier l'ensemble du lieu visité.

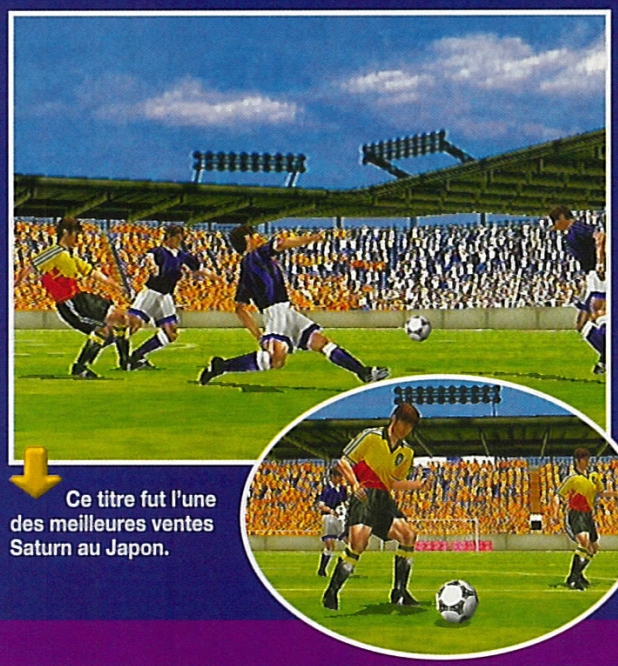
SPECIAL DREAMCAST

Le sport à l'honneur

En proposant dès le départ un grand nombre de jeux, Sega vise tous les publics. Bien évidemment, les amateurs de sport n'ont pas été oubliés. Mais qui s'en plaindra ?

Le sport investit la Dreamcast avec trois titres, hérités de la génération 32 bits. En provenance de la Saturn, Pro Baseball Team et Pro Soccer Team sont deux simulations qui ont fait un malheur au Japon et dans lesquelles on gère des clubs sportifs. C'est-à-dire qu'on assiste aux matchs depuis le banc de touche. Le principe, qui a fait ses preuves avec la Saturn, a été conservé. Seuls les graphismes ont été nettement améliorés.
Comme son nom l'indique, le troisième jeu, Cho-Hamaru Golf est une simulation de golf, un sport, très apprécié au Japon. Cette facilité de conversion permet à Sega de fournir, dès le départ et à moindre frais, la Dreamcast en titres populaires tout en conservant un public déjà acquis.

PRO SOCCER TEAM



Ce titre fut l'une des meilleures ventes Saturn au Japon.

PRO BASEBALL TEAM

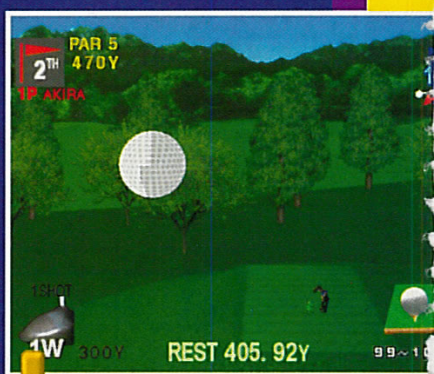
Le baseball est le sport numéro 1 au Japon.

Les graphismes sont très pastel.

CHO-HAMARU GOLF

Une simulation accessible à tous.

L'effet du nuage de sable est superbe.



Sega édite tous azimuts.

REFLEXION FAITE

GRAND, FORT
ET VRAIMENT
TRÈS MÉCHANT

PETIT,
FORT
ET SURTOUT
PLEIN
D'HUMOUR

CHEZ CAPCOM POUR LA BASTON VOUS AVEZ LE CHOIX

X-MEN VS STREET FIGHTER
Le choc des Titans: 2 univers fabuleux entrent en collision. X-Men vs Street Fighter met en scène les puissants mutants de Marvel contre les légendaires combattants de Capcom. Entrez dans l'action d'une BD.

POCKET FIGHTER
Retrouvez en miniature les personnages des 2 célèbres séries Street Fighter et Darkstalkers. Mais ne vous fiez pas à leur apparence innocente, ils ont de l'énergie et des coups spéciaux à revendre.

PlayStation

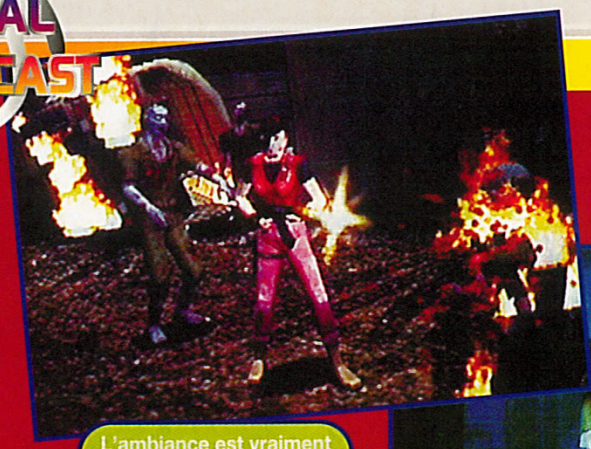
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

© Capcom CO., Ltd 1998. All rights reserved. Pocket Fighter, Super Gem Fighter and the Darkstalkers are trademarks of Capcom Co, Ltd.
X-Men and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. © 1998 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Street Fighter is a trademark of Capcom CO, Ltd.
© Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registred trademark of Virgin Entreprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Virgin INTERactive
CAPCOM

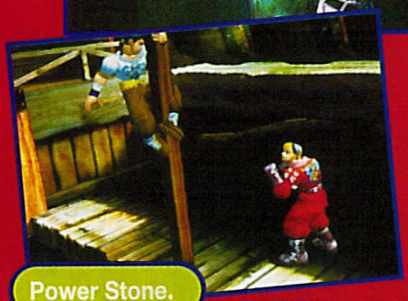
Bio Hazard Code : Veronica

Capcom, plébiscité par Sega, avait le beau rôle sur le salon, et l'on a vu Okamoto (considéré comme le père de Street Fighter), figure charismatique du jeu vidéo, vanter les bienfaits de la Dreamcast. La manœuvre de Sega (organisateur de l'événement) n'était pas innocente car l'éditeur présentait son fameux Bio Hazard code : Veronica . Les visiteurs ont donc pu voir un film d'une quinzaine de secondes qui les a littéralement assommés, et qui a renforcé les éditeurs tiers dans leur choix. Accentuant l'ambiance terrifiante, la qualité incroyable des textures, des effets spéciaux en temps réel et de la modélisation promet un titre sans précédent.
Du même éditeur, on a pu aussi entrevoir Power Stone, un jeu de combat en 3D libre (Naomi puis Dreamcast).



L'ambiance est vraiment très très chaude!

Ce zombie vous sert le kiki !



Power Stone.

DREAMCAST
● Capcom/Avril 99

Grandia II

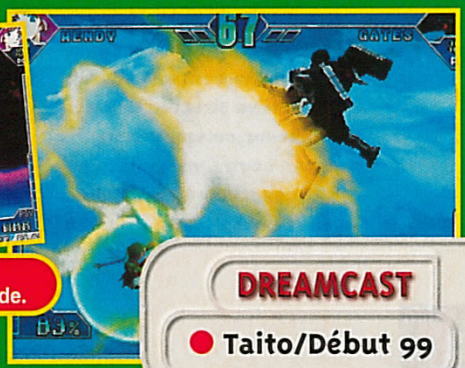
Après le choc des jeux Sega, Climax et Capcom, Game Arts avait décidé d'achever les personnes encore debout en dévoilant Grandia II ! La version Saturn était déjà très belle mais là, le niveau visuel atteint carrément le top (tout en 3D libre) ! Le système de jeu semble pour le moment très proche du premier volet mais l'éditeur devrait annoncer sous peu les changements. Côté scénario, Game Arts nous a toujours habitués à du bon...

Un jeu tout en 3D libre.

DREAMCAST
● Game Arts/99

Psychic Force 2012 DC

Taïto a passé lui aussi le pas et sera présent sur la Dreamcast. Son premier titre développé n'est autre que son jeu de combat 3D vedette, à savoir Psychic Force 2012. Sur le stand, on annonçait déjà que d'autres titres suivront.
Pour le moment, le TaitoWolf (carte 3D maison basée sur 3 sets 3D/fx) semble écarté au profit de la Naomi. La conversion est totale et encore plus belle que l'arcade. Alors à quand Ray Crisis ? Hum ?



Une conversion plus belle que l'arcade.

DREAMCAST
● Taito/Début 99

REFLEXION FAITE

POUR VIVRE DES MEGA SENSATIONS

MEGA MAN LEGENDS

Découvrez pour la première fois Megaman dans une aventure intégralement en 3D.
Les fans retrouveront le côté action de la série mais cette fois la ruse et la réflexion seront de la partie.
Une fusion des genres réussie, un chef d'oeuvre.

MEGAMAN X4

L'avenir de Megaman est entre vos mains. La Répliforce s'apprête à anéantir l'humanité. L'action se déroule à un rythme infernal, les boss sont toujours plus impressionnants et les graphismes superbes.
Ce mythe du jeu de plate-forme va vous faire disjoncter.

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 93
http://www.virgininteractive.fr
2,23 F la minute

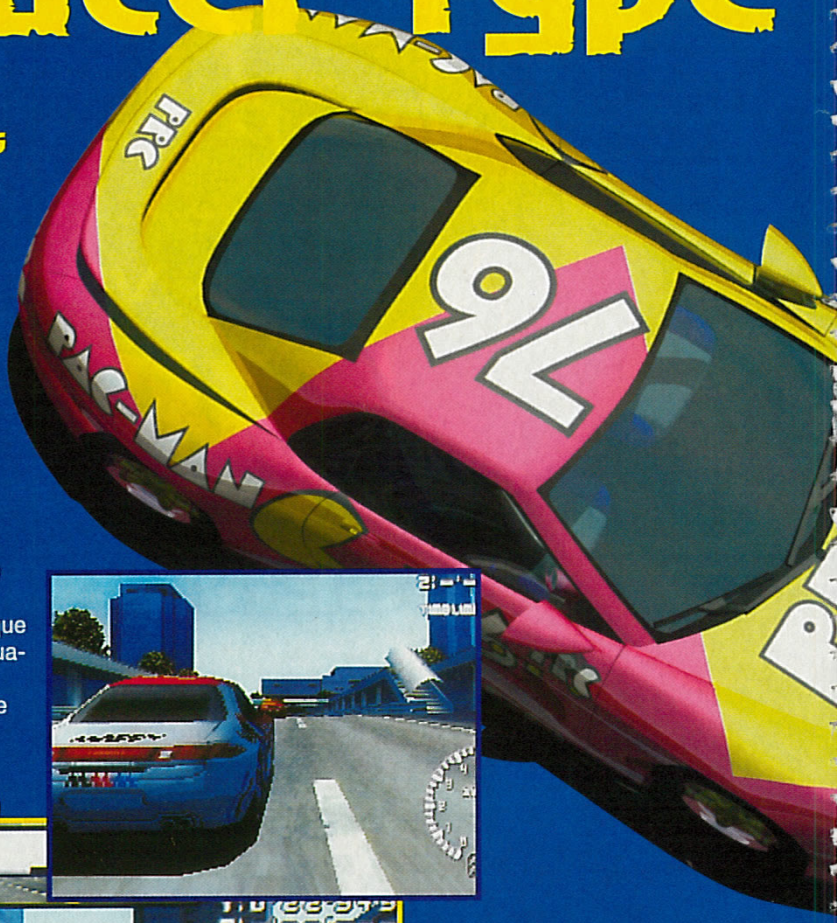
PlayStation

© CAPCOM, LTD. 1998. All rights reserved. Megaman X 4 and Megaman Legends are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

CAPCOM
Virgin INTERactive

Ridge Racer Type

Ce mois-ci, vous avez droit à une nouvelle livraison de photos d'une des plus célèbres courses automobiles en 3D : l'illustre Ridge Racer.



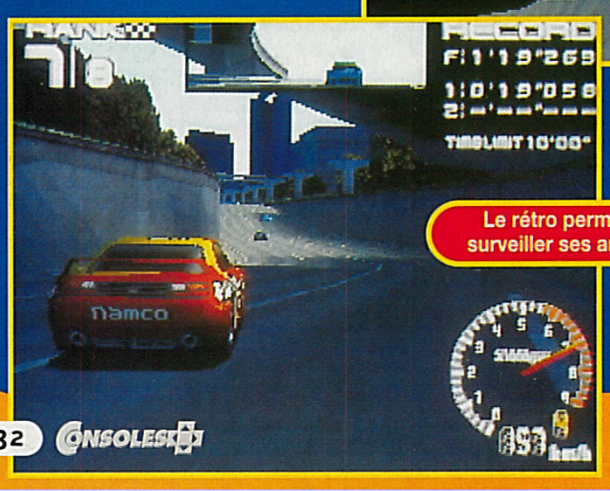
Après les toutes premières photos du mois dernier, Namco a dévoilé les voitures et les équipes. Ossature principale du jeu, le mode GP vous met dans la peau d'un tout jeune pilote qui rêve de devenir la terreur des circuits. Pour ce 0faire, on vous proposera de signer un contrat dans l'une des quatre équipes proposées. La chose faite, il vous reste encore à sélectionner un constructeur parmi qatre, chacun maîtrisant une technologie propre induisant un comportement routier spécifique. Ensuite, le championnat peut commencer.

PLAYSTATION

● **Namco/Décembre**

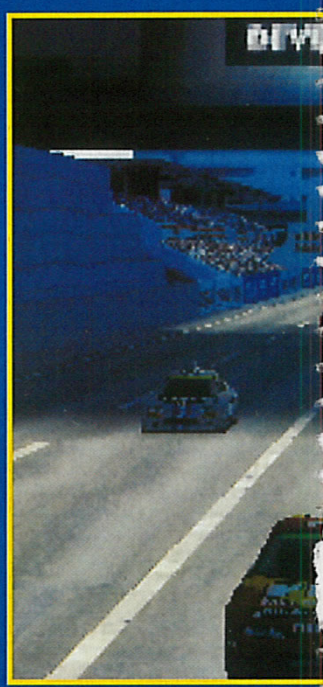
A l'image de Rage Racer, on devra passer de division en division. Suivant ses performances, on accède à de nouvelles voitures et de nouvelles options. Autrement, attendez-vous à retrouver les modes de jeu classiques. Rien n'a filtré quant à la bande sonore, mais ça devrait baigner, comme ça a toujours été le cas pour la série des Ridge Racer sur Playstation. Graphiquement, la progression est importante. On n'en attendait pas moins de la part de Namco, face à la suite de Gran Tourismo qui devrait être présentée en fin d'année. Ridge Racer Type 4 propose pour le moment un aspect visuel plus fin, plus détaillé que son concurrent actuel. La jouabilité devrait être au rendez-vous. On peut faire confiance à Namco sur ce point.

Le célèbre circuit urbain est toujours là.



Le rétro permet de surveiller ses arrières.

La Devil Car ne serait pas de la partie.



4

Namco sort les tripes de la Playstation.

On aura droit aux deux vues habituelles.

La caméra retrace la course.

Le visuel a fait un bond en avant !

Ogre Battle 3

Acclaim ou Activision devraient éditer le jeu par chez nous.

Quest est un petit éditeur qui compte une trentaine d'employés. Ce qui ne l'empêche pas de faire trembler les grands comme Square. Attendu depuis plus de deux ans et demi, le troisième volet de son Ogre Battle s'apprête à sortir chez Nintendo.

L'option support implique quantité de soldats.

Des graphismes (élaborés en 3D puis travaillés en 2D) sont fins, détaillés et colorés. Un vrai plaisir visuel renforcé par des animations très fluides.
Le système de base du jeu est en temps réel (déplacements sur la carte). Les combats, eux, se déroulent en semi temps réel. En effet, afin de ne pas hacher le déroulement de l'action, on entre la commande d'un personnage quand le précédent se lance au combat. Vos hommes interviennent suivant leur vitesse d'action personnelle, déterminée par divers éléments (nature de l'unité, niveau, classe, équipement). Des combinaisons entre personnages sont possibles pour effectuer une attaque groupée. On peut aussi déclencher une option de soutien faisant intervenir un nombre important de soldats. Une armée se compose de 9 cases (3 lignes, 3 colonnes). Sa constitution obéit à des règles. Le nombre d'hommes est limité suivant la place : un monstre imposant sera plus encombrant qu'un humain. Suivant l'angle de rencontre (front, flanc, arrière) des deux armées, la bataille prend une tournure différente : un mage puissant en dernière ligne risque de se retrouver en première ligne si son unité est attaquée par l'arrière. Ce qui peut être fâcheux, car il est plus vulnérable aux coups qu'un chevalier. Enfin, chaque perso possédant sa classe (eau, feu, terre, vent), il sera plus ou moins efficace selon la classe de l'ennemi. Son mental (Law, Neutral, Chaos) intervient dans les relations avec les siens et dans sa capacité à rallier des ennemis ou des monstres. Suivant sa nature, certains lieux lui seront favorables, d'autres beaucoup moins...

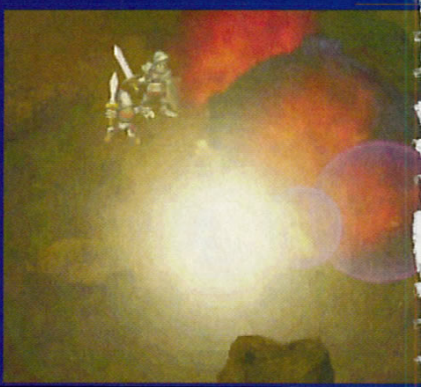
Attention ! les monstres prennent de la place.

A deux, les effets sont décuplés.

Au Japon, le jeu sortira sous la marque Nintendo.

A L'ATTAQUE !

Certaines attaques, comme celle du météore, sont apocalyptiques.



NINTENDO 64

● Quest/Décembre

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié** (CD & manuel en bon état)
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
89240 Parly - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
38431 Echirolles

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	**Road Rash**	**99 F**	Cool Boarders	149 F	**Adidas Power 98**	**199 F**	**WLS'98**	**199 F**
Tekken	79 F	Pandemonium	99 F	**Fighting Force**	**149 F**	**Alerte Rouge**	**199 F**	Ace Combat 2	219 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	**Porsche Chall.**	**99 F**	Formula One 97	149 F	**Buster Move 3D**	**199 F**	Deathtrap Dung.	219 F
Alien Trilogy	99 F	Resident Evil	99 F	**Oddworld**	**149 F**	**Coupe du M. 98**	**199 F**	Diablo	219 F
Com. & Conquer	**99 F**	Soviet Strike	99 F	**Soul Blade**	**149 F**	**Crash Band. 2**	**199 F**	**Resident Evil 2**	**219 F**
Crash Bandicoot	99 F	**Tekken 2**	**99 F**	Syndicate Wars	149 F	**FIFA En route...**	**199 F**	Bomberman	249 F
Dest. Derby 2	99 F	Tomb Raider	99 F	Warkraft 2	149 F	**Men in Black**	**199 F**	**Dead or Alive**	**249 F**
Die Hard Trilogy	99 F	Duke Nukem	129 F	Croc	169 F	**Need for Speed 3**	**199 F**	**Heart of Dark.**	**249 F**
Doom	99 F	NBA Live 98	129 F	**Final Fantazy 7**	**169 F**	**Rallye Champ.**	**199 F**	**Jeremy McGrath**	**249 F**
Fade to Black	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nightmare Creat.	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	**Klonoa**	**249 F**
ISS Pro	99 F	Rapid Racer	129 F	Nuclear Strike	169 F	Sim City 2000	199 F	Lucky Luke	249 F
Legacy of Kain	**99 F**	**V-Rally**	**139 F**	**Tomb Raider 2**	**169 F**	**Theme Hospital**	**199 F**	Marvel Super Her.	249 F
MicroMachine V3	99 F	Boucliers de Quet.	149 F	Wipe Out 2097	169 F	**Total NBA 98**	**199 F**	**Vigilante 8**	**249 F**
Rayman	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Worms	169 F	**V-Ball**	**199 F**	**War Games**	**249 F**

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Lamborghini	169 F	Diddy Kong	199 F	Mario Kart	199 F	Quake	199 F	Starwars	249 F
Mario 64	169 F	Extreme G	199 F	MRC	199 F	FIFA 98	229 F	Golden Eyes	269 F
Pilotsings	169 F	F1 64	199 F	Nagano	199 F	Coupe du Monde	249 F	Banjo Kazooie	299 F
Wave Race	169 F	**ISS 64**	**199 F**	Turok	199 F	Snow Board Kids	249 F	Yoshi's Island	299 F

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 09/10/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Hybrid Heaven

Comme Dracula 3D, ce titre n'en finit pas d'être repoussé, et pour les mêmes raisons, à savoir le passage à la troisième dimension.

NINTENDO 64

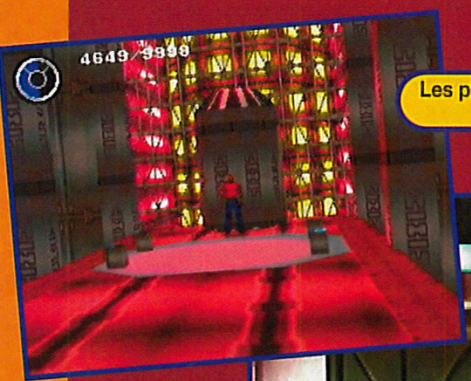
● **Konami/Fin 98 ?**

Hybrid Heaven, programmé aux USA, présente visuellement pas mal de similitudes avec Dracula 3D. En fait, son concept technique est quasiment identique. Ce titre gère cependant l'espace 3D de manière plus poussée grâce à une meilleure interaction avec les décors. On peut ainsi grimper sur des éléments, attirer l'attention des ennemis en faisant du bruit ou en lançant des objets dans une certaine direction, comme dans Metal Gear. Konami nous promet un grand nombre d'animations afin que le héros puisse accomplir un maximum d'actions, dans un monde proche d'Over Blood 2.

On évolue dans des décors 3D et on affronte des tas de monstres sur fond de manipulations génétiques (c'est la mode !). Des scènes cinématiques en 3D temps réel sont là pour faire avancer le scénario. Attendons une version jouable pour en savoir plus...

On retrouve l'influence d'Over Blood 2.

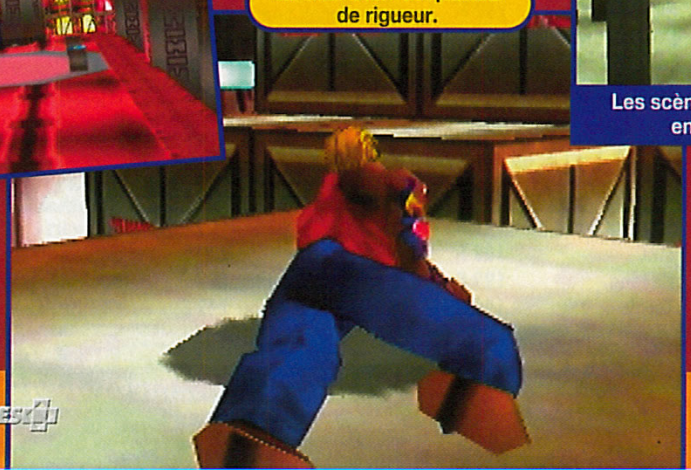
Les visages sont pourvus d'expressions.



Les pièges sont omniprésents et très variés.

La discrétion est parfois de rigueur.

Les scènes cinématiques sont en 3D temps réel.



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

GENIAL

PSX*
Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire 15b
ou 1 manette Turbo
GRATUITE

GENIAL

N64*
Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire
GRATUITE

GENIAL

SATURN*
2 jeux achetés à 99 F
le 3ème
à **49 F**

PLAYSTATION

CONSOLE
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
990F

VOLANT + PEDALIER + MONTRE 399F

-ACCESSOIRES-
2 MANETTES
SANS FIL 299F
ACTION REPLAY 349F
DUAL SHOCK 199F
GAME BOOSTER 399F
MEMORY CARD 15B 69F
MEMORY CARD
SONY 129F
VOLANT + PEDALIER 399F

-NEUF-
ALUNDRA 349F
AZUR DREAMS 349F
BOMBERMAN 299F
BREATH OF FIRE 3 399F
CC: MISSION TESLA 299F
COLIN MCRAE RALLY 369F
CONSTRUCTOR 349F
CROC 169F
DEAD OR ALIVE 349F
DIABLO 199F
DUKE: TIME TO KILL 369F
EGYPTE 349F
FIFA SOCCER 98 249F
FORMULA ONE 98 369F
GEX 3D 199F
GT 399F
HEART OF THE DARKNESS 349F
GRAN TOURISMO 299F
ISS PRO 98 369F
J. MADDEN 99 369F
JURASSIK PARK 2 149F
KKND 2 329F
LE 5E ELEMENT 349F
MEDIEVIL 349F
MORTAL KOMBAT 4 299F
MOTORACER 2 369F
NASCAR 99 369F
NBA LIVE 98 149F
NHL 98 149F
NINJA 369F
ODDWORLD 149F
ONE 149F
PANDEMONIUM 2 149F
RESIDENT EVIL 2 369F
RIVAL SCHOOL 349F
STREET FIGHTER COLL. 329F
TAIL CONCERTO 299F
TEKKEN 3 399F
TOMBI 349F
WILD ARMS 299F
WWF WARZONE 329F
X MEN 149F
X MEN VS STREET FIGHTER 349F
YANNICK NOAH TENNIS 369F

NINTENDO 64

CONSOLE NEUVE
+ 1 MANETTE 790F
CONSOLE NEUVE
+ ISS 64 990F

-ACCESSOIRES-
MANETTE OFFICIELLE 199F
MEMORY CARD 1 MEGA 99F
MEMORY CARD 4X 149F

-NEUF-
1080 SNOW BOARDING 399F
ALL STAR BASEBALL 99 399F
BANJOO KAZOOIE 369F
BIO FREAKS 469F
BOMBERMAN HEROE 399F
BUST A MOVE 2 399F
CHOPPER ATTACK 449F
COUNTRY CLUB GOLF 449F
CRUIS'N WORLD 399F
DUKE NUKEN 3D 299F
EXTREME G 199F
F1 WORLD GP 369F
FIFA COUPE DU MONDE 399F
FORSAKEN 499F
GEX 2 469F
GOEMON MYSTICAL NINJA 499F
GOLDEN EYE 399F
GT 64 469F
HEXEN 199F
ISS 98 399F
J. MADDEN 99 449F
MICROMACHINE TURBO 449F
MISSION IMPOSSIBLE 399F
MORTAL KOMBAT 4 499F
NASCAR 99 449F
NCW VS NWO 469F
NFL QBC 99 399F
QUAKE 199F
SPACE CIRCUS 449F
TUROK 199F
WWF WARZONE 399F
ZELDA 64 429F

TOUS LES JEUX D'OCCASIONS AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE.

SATURN

-ACCESSOIRES-
ACTION REPLAY 3/1 249F
MEMORY CARD 8 MEGA 199F
MANETTE TURBO 99F

-NEUF-
BATTLE STATION 99F
BURNING RANGERS 369F
BUST A MOVE 2 99F
CROC 99F
DEEP FEAR 369F
DEFCON 5 99F
DOOM 99F
FIFA 98 99F
FORMULA KART 99F
GRID RUN 99F
HEXEN 99F
HOUSE OF DEATH + GUN 369F
J. MADDEN 98 99F
M.K TRILOGY 99F
NBA JAM EXTREME 99F
NBA LIVE 98 99F
NEED FOR SPEED 99F
SHINING FORCE 3 369F
SOVIET STRIKE 99F
THE HORDE 99F
WORLD LEAGUE SOCCER 369F

TOUS LES JEUX D'OCCASIONS AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

GAME'S C'EST AUSSI : LES CARTES MAGICS, FORTERESSE, MIRAGE, ETC ...,
LES JEUX TRADITIONNELS, RÉFLEXIONS, D'ADRESSES, ETC ...
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H-20H

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 10H-20H

LILLE
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

AMIENS
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30
SAMEDI 9H-19H30

LENS
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47

REIMS
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20

DOUAI
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71

3615 GAMESJEUX

* Offre réservée exclusivement à la vente par correspondance du 1er au 31 octobre 1998
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,
UN TÉLÉPHONE À RETENIR
03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

GENIAL

DU 1ER AU 30 NOVEMBRE 1998
FRAIS DE PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER

* CEE, DOM-TOM : CARTOUCHES : 40 FRS / CONSOLES : 90 FRS

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

Star Ixiom

Namco nous avait laissés sans nouvelles du monde de Galaxian depuis des années, l'éditeur se fait pardonner en concoctant un titre inspiré.

Galaxian était un shoot 3D d'arcade (converti sur Playstation sous le titre Star Blade) inspiré lui-même de Galaga (célèbre shoot 2D de Namco). La série des Galaxian a été l'occasion de développer tout un univers. En 1985, l'éditeur avait déjà sorti, sur Super Famicom, un titre intitulé Star Luster, mixant simulation et shoot them up 2D.
Star Ixiom reprend le flambeau en alliant simulation et shoot, mais en 3D cette fois-ci. On déplace des unités sur une carte comme dans tous les jeux de simulation alors que les combats se déroulent à la Wing Commander. Comme dans toute simulation militaire, la tactique et le choix des armes conditionnent l'issue du combat. Cependant, la qualité du pilotage entre désormais en ligne compte lors de la partie combat. On note trois modes : Training, Command (missions basiques) et Conquest (campagne). On n'accède au mode Conquest qu'une fois le Command terminé. Pour le moment, le jeu est en développement, et tous les objets ne possèdent pas leurs textures définitives mais, à première vue, il semble sympa.
Il est vrai que, hormis Wing Commander, le genre est peu représenté sur Playstation au Japon.

PLAYSTATION

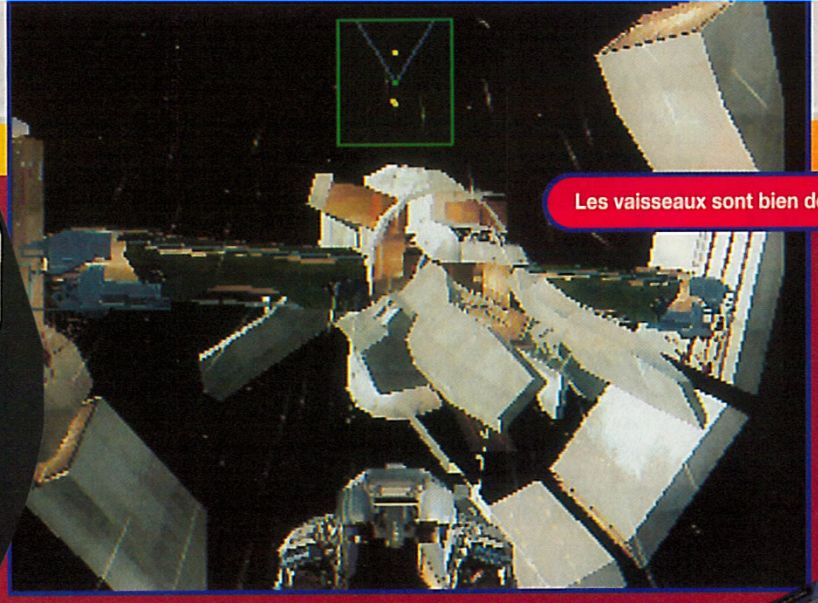
● **Namco/Fin 1998**

LES MÉCHANTS

On retrouve les ennemis gigantesques qui ont fait la magie de Galaxian plus des transfuges d'autres titres. Pour l'instant, ce sont des modèles en cours de développement, sans les textures finales.

Les traits lumineux simulent la vitesse.

Le radar permet de visualiser les ennemis.



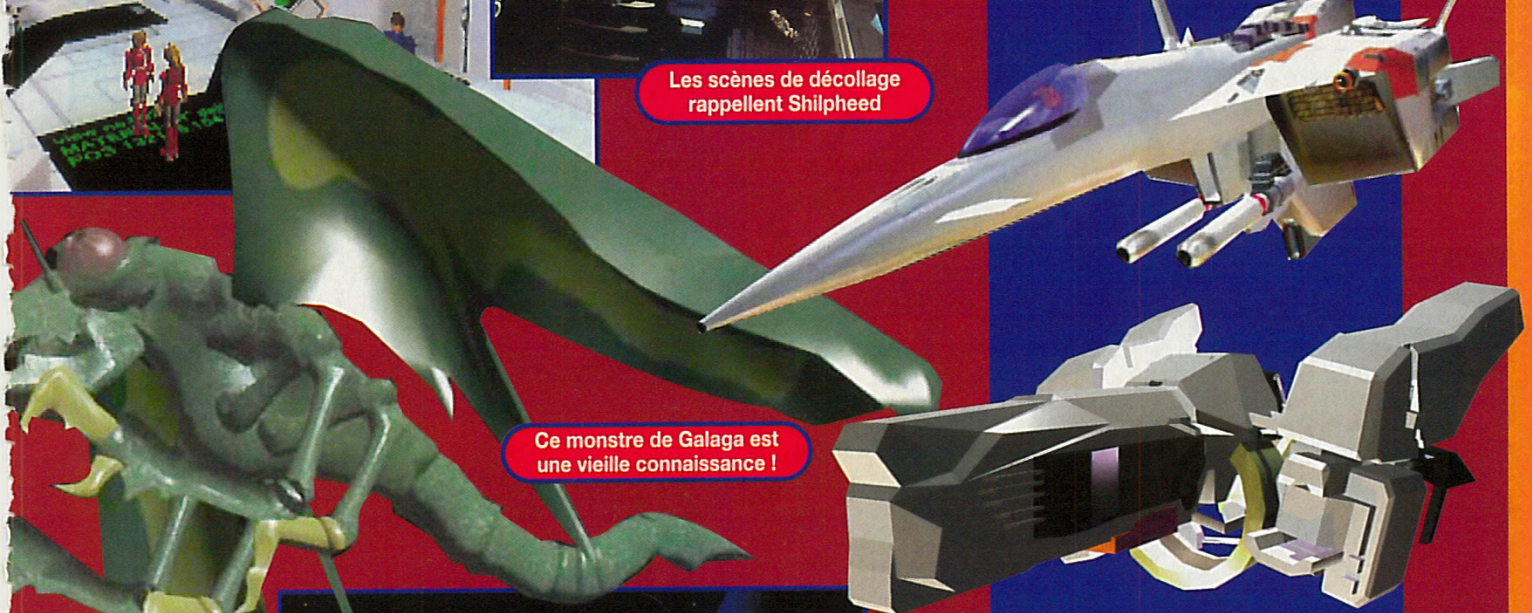
Les vaisseaux sont bien détaillés.

LES GENTILS

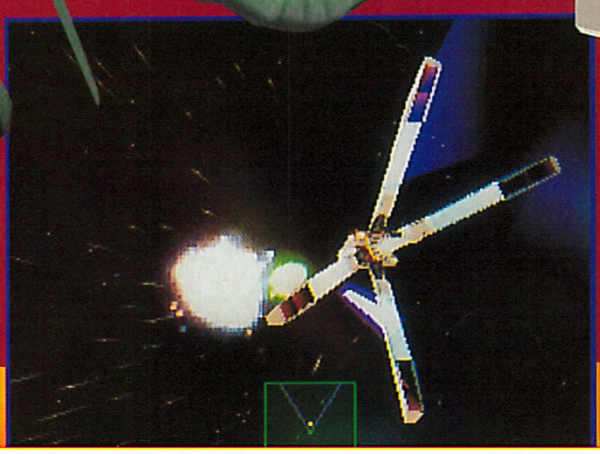
La Terre est défendue comme à son habitude par une poignée de forces bien armées (mais comme pour les ennemis sans les textures finales).

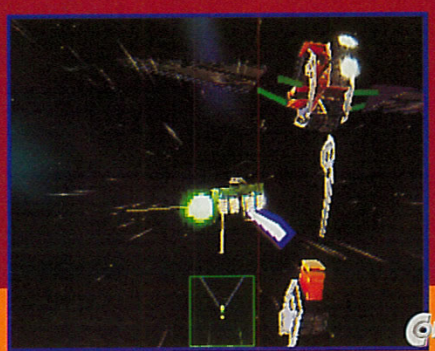
La salle du briefing.

Les scènes de décollage rappellent Shilpheed



Ce monstre de Galaga est une vieille connaissance !





Dracula 3D

Plutôt chaotique, le développement du nouveau volet de la série Castlevania semble demander encore un peu de temps. Eh oui, on ne passe pas à la 3D d'un simple claquement de fouet !

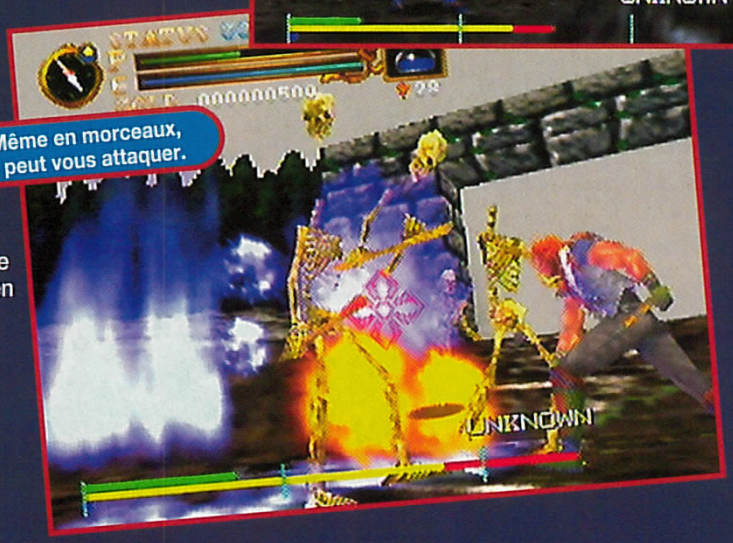
NINTENDO 64

● Konami/Début 99 ?

A chaque nouvelle console, on était habitués à voir débarquer un nouveau Castlevania (Dracula chez nous).
Sur N64, cela va prendre pas mal de temps. Pas étonnant, car, pour la première fois, la célèbre série de Konami va passer en 3D. Autant dire que la conception du jeu n'a plus rien à voir avec la tradition en vigueur jusqu'à présent.
La 3D requiert une étude de la jouabilité dans un espace plus ou moins libre à 360 degrés autour du héros. De plus, les graphismes ne doivent pas trop perdre en qualité.
En 2D, il est "aisé" d'inclure une foule de détails et de couleurs sur un sprite. Or, en raison des limites techniques de toute machine, on ne peut pas faire de même en 3D (peut-être sur Dreamcast).

Pour toutes ces raisons, le développement prend du temps et une sortie en 1998 de ce Dracula 3 semble de plus en plus improbable (on parle de début 99). Au titre des nouveautés, on trouve pour le moment des scènes en extérieur et une gestion de l'espace en 3D libre. La dimension plates-formes est importante et devrait mettre vos nerfs à rude épreuve.

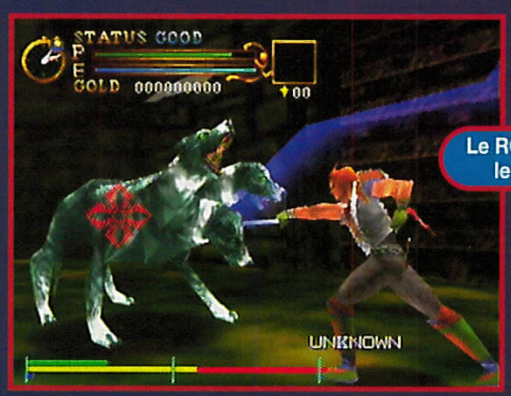
Le jeu simule tous les moments de la journée.



Même en morceaux, il peut vous attaquer.

Les Mudmens surgissent du sol.

Les décors ne sont pas encore terminés.



Le RGB devrait corriger le NTSC qui bave.

Le pont s'est écroulé. A vous les plates-formes...

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins chers !

CAPITAL EDITION - PARIS

Duke Nukem Time to kill
Pour PSX

Le 5ème Elément
Pour PSX

Resident Evil 2
Pour PSX

Heart of Darkness
Pour PSX

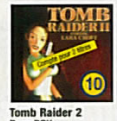
Bloody Roar
Pour PSX

Gran Turismo
Pour PSX

Street Racer
Pour PSX

Need For Speed 3
Pour PSX

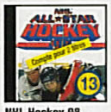
Mission Tesla
Pour PSX



Tomb Raider 2
Pour PSX

Blasto
Pour PSX

Myst 2 Riven
Pour PSX



NHL Hockey 98
Pour PSX

Formula One 97
Pour PSX

Constructor
Pour PSX

V-Rally 97
Pour PSX

VR Powerboat Racing
Pour PSX

Nagano 98
Pour PSX

Alerte Rouge
Pour PSX

Rapid Racer
Pour PSX

Vigilante 8
Pour PSX

Rush Down
Pour PSX

Pro Pinball Timeshock
Pour PSX

Formula Karts
Pour PSX

Apocalypse
Pour PSX

Sentinels Returns
Pour PSX

Ninja
Pour PSX

Guy Roux Manager+carte
Pour PSX

Batman et Robin
Pour PSX

Wild 9
Pour PSX

Men in Black
Pour PSX

Azur Dreams
Pour PSX

Road Rash 3D
Pour PSX

Coupe du Monde 98
Pour PSX

Oddworld
Pour PSX

Jeremy Mac Grath
Pour PSX

Odt
Pour PSX

Scars
Pour PSX

Shadow Gunner
Pour PSX

War Games
Pour PSX

Iss Pro 98
Pour PSX

Pandemonium 2
Pour PSX

Colony Wars
Pour PSX

Forsaken
Pour PSX

Pax Corpus
Pour PSX

G Police
Pour PSX

Courier Crisis
Pour PSX

VR Baseball 97
Pour PSX

Destruction Derby 2
Pour PSX

Machine Hunter
Pour PSX

Die Hard Trilogy Platinum Pour PSX

Wipe Out 2097
Pour PSX

Raiden Project
Pour PSX

Tomb Raider Platinum
Pour PSX

Croc Platinum
Pour PSX

Rayman
Pour PSX

Soviet Strike Platinum
Pour PSX

L'Incroyable Hulk
Pour PSX

Magic the Gathering
Pour PSX

Rascal
Pour PSX

Overboard
Pour PSX

Tenka
Pour PSX

Jusqu'à 5 JEUX au choix 99 F TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/99

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Medievil
Pour PSX

Tekken 3
Pour PSX

Tomb Raider iii
Pour PSX

MDK
Pour PSX

Duke Nukem 3D
Pour PSX

BON D'ESSAI

C+1198 PS53

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____
Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou futeur

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou rature. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F
245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 0 836 670 505

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

DISPONIBLES SUR CATALOGUE:
Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN™ PlayStation

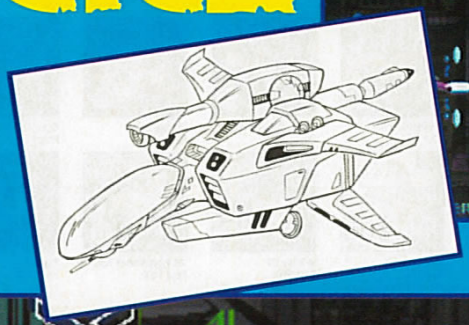
Par Téléphone, 0 836 670 505 1.19 F/mn

Par Minitel, 3615 CECD 2.23 F/mn

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

R-Type Delta



Considéré par la plupart d'entre nous comme le shoot le plus célèbre de l'histoire des jeux vidéo, R-Type est de retour sur Playstation, avec son lot de nouveautés !

Depuis son rachat par la firme Nanao (un fabricant d'écrans d'ordinateur), la société Irem renaît de ses cendres. Objectif affiché : ressusciter la légende R-Type. Passé à la 3D pour l'occasion, ce célébrissime shoot a adapté aux technologies actuelles la recette qui avait fait le succès de ses ancêtres. Malgré l'aspect 3D, la jouabilité reste bien en 2D, comme dans Thunder Force V. On a le choix entre trois appareils pour stopper l'invasion alien. Chacun possède son propre armement et exige une technique de combat particulière. Il faudra une nouvelle fois ramasser les capsules bonus pour renforcer son arsenal ou ses protections, dont la célèbre boule frontale. En maintenant la pression sur le bouton de tir, on peut toujours déclencher un tir surpuissant. La 3D est belle et fine, tout comme les textures. Elle permet des mouvements de caméra dynamiques et une ribambelle d'effets spéciaux impressionnants. La série R-Type se distinguait par des attaques originales et très spectaculaires. Le passage sur Playstation, avec ses effets de lumière et de transparence, permet désormais au jeu de s'exprimer pleinement. On compte sept niveaux s'inspirant des meilleurs moments de la saga, et pour amplifier les sensations, le jeu gère le Dual Shock. En attendant la sortie de ce jeu dans lequel Irem a beaucoup investi, admirez donc ces premières photos !

Rx : ce petit frère du R9 exploite à fond les codes mathématiques pour ses attaques. Aaah, la 3D !

PLAYSTATION

● Irem/Novembre

LES ENNEMIS

Gauver.

Nozari.

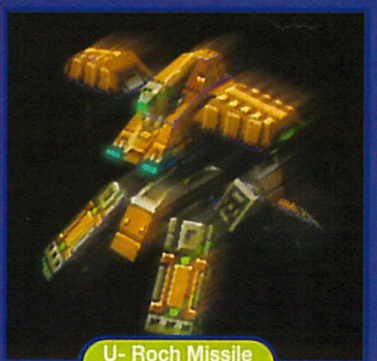
Geinzer.

Gomander.

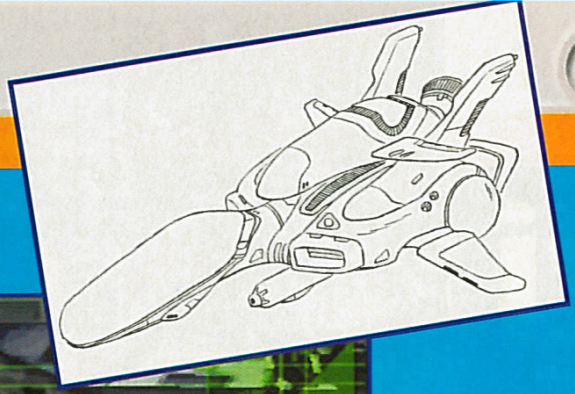
Conlight.

Eve.

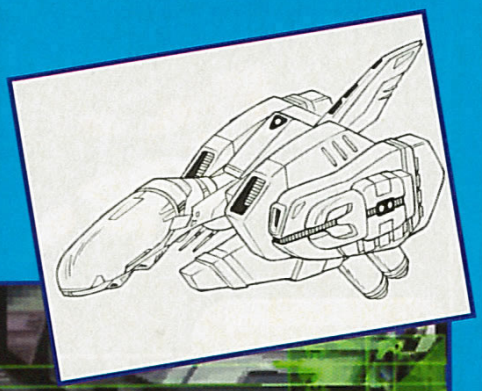
Moritz G.



U- Roch Missile Pod.



R9 : c'est l'appareil légendaire de la saga. En 3D, son arsenal est encore plus spectaculaire.



R13 : il ne fait pas dans la dentelle ! Ça explose de partout !

LES 7 NIVEAUX

Kensei

Alors qu'on attend toujours une conversion de Fighting Wu-Shu, Konami nous fait patienter avec un autre jeu de combat 3D...

Même si Konami s'en défend, ce Kensei (Bugi au Japon) rappelle beaucoup Fighting Wu-Shu, le premier jeu sorti sur la carte Cobra.
Au stade actuel, même si le développement n'est pas très avancé, le jeu semble assez classique, dans la veine d'un Tekken. Les décors de fond sont des plans 2D qui scrollent horizontalement. Cependant, dans certains niveaux, on devrait avoir aussi des décors en 3D comme des sortes de cages à la Fighting Vipers. L'impact des coups est représenté par un flash d'énergie coloré. Pour le moment, aucune jauge spéciale n'est apparente. Les persos font aussi dans le classique avec les types de combattants habituels. Au niveau du game-play, attendez-vous à retrouver du Fighting Wu-Shu. Ce dernier n'a pas été un succès en arcade, aussi, il n'est pas étonnant qu'il ne soit pas converti tel quel. Alors que Tekken 4 ne pointe toujours pas le bout de son nez (Sony n'a pas encore dévoilé sa Playstation 2), le marché des jeux de combat 3D connaît un vide cette année. Vide que certains veulent remplir à leur profit.

PLAYSTATION

● Konami/Fin 98

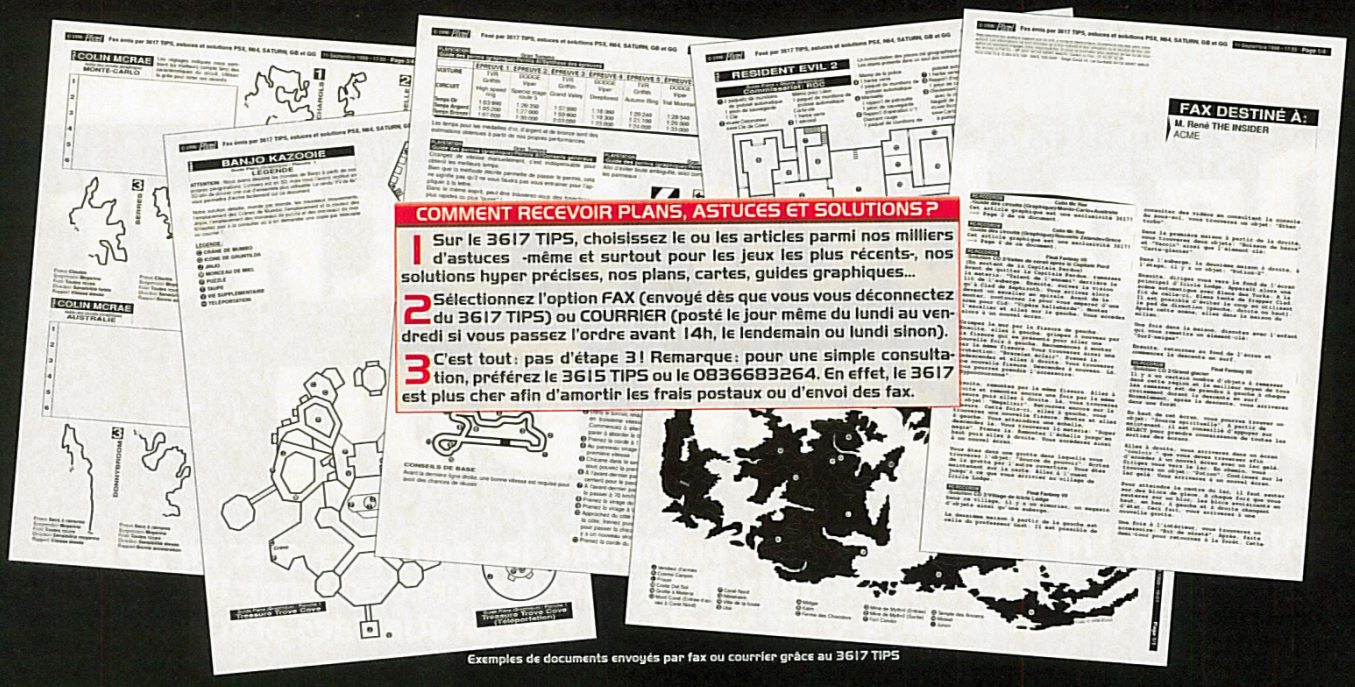
Les décors ne sont pas top, mais le jeu n'est pas fini.

Dans les projections, le jeu change d'angle de vue.

Le Gouraud Shading permet d'effacer les arrêtes des polygones.

Le niveau du toit est tiré de Fighting Wu-Shu.

Notez les décors en 3D en fond d'écran.



Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TIPS®

Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MINITEL

3615 TIPS®

L'officiel des Tips* par minitel.

TÉLÉPHONE

08 36 68 32 64

L'officiel des Tips* par téléphone.

ON VOUS GATE !

GAGNEZ LA DREAMCAST

et un jeu et une Playstation sur le 3615 TIPS

Pixtel 3615, 083668 : 2,23F/MN. 3617 : 5,57F/MN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

Neo Geo Pocket vs Game Boy

Le 28 octobre, SNK part à la conquête du marché des portables avec sa 16 bits noir et blanc. Or, le 21 du même mois, Nintendo aura lancé sa Game Boy Couleur... Ce combat risque d'être sanglant ! Présentation des protagonistes.

La Neo Geo Pocket bénéficie de l'expérience de ses grandes sœurs : 16 bits, croix de direction (excellente) et boutons dérivés du pad de la Neo Geo CD. Déclinée en huit coloris originaux, elle propose des animations et une résolution bien supérieures à la Game Boy Couleur. Les jeux sont de la taille de ceux de la Game Gear et déclinés en trois capacités, 4, 8, 16 Mb. On peut relier deux NGP via un câble Link puis quatre, dès mars 99, via l'option de communication sans fil (périmètre de 5 à 30 m). On pourra ainsi transformer sa NGP en télécommande et piloter d'autres appareils. L'horloge interne autorise tous les Tamagotchis imaginables et une foule de nouvelles options de jeu. La NGP est compatible Dreamcast (échange de données via le Link). SNK pense en faire profiter son futur King of Figthers 98 Dreamcast (les données 2D de la NGP étant converties en 3D sur la Dreamcast, comme c'est le cas pour Pokemon Stadium et la Nintendo 64). L'autonomie des piles est de 20 heures environ.

Tout le contraire !

Dénigrée pour son écran noir et blanc rudimentaire, la Game Boy a enterré tous ses adversaires couleur et règne sans partage depuis dix ans sur le monde des portables. Aujourd'hui, les rôles sont inversés : Nintendo croit à la couleur et SNK relance le noir et blanc. Ce dernier rame-t-il à contre-courant ? On peut se le demander, d'autant que l'écran n'est même pas rétro-éclairé... SNK va donc faire appel aux fans de la Neo Geo pour prendre pied sur le marché, puis viser le vaste public des "light users". Mais en face, la GBC possède un avantage qui se mesure en milliers de titres disponibles...

La boîte des jeux est une miniature des titres Neo Geo, de l'épaisseur de 2 boîtes CD, avec une surface identique pour un rangement harmonieux.

L'OUVRE-BOÎTE

CPU & écran : 16 bits, 160 x 152 dot, 8 niveaux de gris.
Alimentation : 2 piles R6 (20 heures) + 1 pile lithium pour le système.
Fonctions : horloge, horoscope, alarme, sauvegarde, calendrier. 2 réglages (volume et contraste), 3 prises (alim., casque, Link), 4 boutons (On/Off, option, A et B), 1 haut-parleur, une attache pour une lanière, 1 LED.
Prix TTC : environ 350 F la console, et 155 à 200 F le jeu.

CES FUTURS JEUX

La NGP sort avec huit titres, dont seuls cinq vous seront accessibles : KoF'R, Baseball Stars, Neo Geo Cup 98 (foot), Pocket Tennis, Tsunagete Pon (Tetris). D'ici la fin mars 99, un total de 26 jeux devrait être disponible. Parmi eux : Samurai Spirits, Real Bout, Last Blade, Mortal Kombat (Atari VMS), Flying Disc (Data East), NFL Blitz (Atari VMS), NBA Hangtime, Metal Slug, Bio Motor Unitron (RPG), Pashipsona (Success ; RPG), Puzzle Bobble Special (Taito), Magical Drop (Data East), et six titres de jeux de cartes.

On pourra relier deux NGP avec le câble Link.

L'ARMADA NINTENDO

A présent, Nintendo croit à la couleur !

FOTOPI
Tokyo Electron

Cette cartouche pour Nintendo 64 est destinée aux appareils photo numériques compatibles. Acceptant deux cartes au format Smart Media, elle ouvre la N64 sur le monde de la retouche d'image grâce à ses options très complètes. La rumeur parle d'une version Game Boy Couleur, compatible avec la Pocket Printer. A suivre...

D'autres coloris vont sortir par la suite.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MULHOUSE
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA LEERS
Centre Ccial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA VITROLLES
C. C. Carrefour Vitrolle -13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
C. C. Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA NANTES
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Mercredi 11 nov.
Samedi 14 nov.

*Jeu d'**aventure action tout en 3D** avec pas moins de 82 niveaux ! Dirigez l'un des **4 personnages**, chacun ayant ses caractéristiques propres et ses armes de prédilection ! Chacun manipule la magie avec plus ou moins de bonheur, mais seul le magicien la maîtrise parfaitement.*

*Cette fois Abe doit non seulement **sauver des vies, mais retrouver ses racines, la liberté, la mémoire collective...** Abe a un langage plus élaboré et éprouve des sentiments. Des transitions en images de synthèse fabuleuses !!*

Mercredi 02 déc.
Samedi 05 déc.

GRATUITE
avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

**Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont*

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

EN PARTENARIAT AVEC FUN RADIO

FUN RADIO

Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Ne ratez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

*Passionnant **jeu d'action** : **13 niveaux variés** dans lesquels vous évoluez à la recherche d'objets précis à ramasser et d'ennemis à abattre, le but final étant d'éliminer le terrible Batakani : **50 ennemis**, des décors variés, une prise en main rapide...*

Mercredi 04 nov.
Samedi 07 nov.

Mercredi 18 nov.
Samedi 21 nov.

*Un **des meilleurs RPG** sur PlayStation arrive en France ! Incarnez Ryu, un jeune garçon au pouvoir extraordinaire : il se transforme en Dragon. Votre but : retrouver votre passé.*

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Retrouvez Lara Croft dans ses nouvelles aventures le 20 novembre dans tous les Micromania !

*Choisissez votre personnage, la planche la mieux adaptée et partez pour le **frisson grande vitesse**, une épreuve plus technique ou un moment de **freestyle pour le fun : 36 domaines skiables, 6 compétitions, des graphismes somptueux** et la possibilité d'organiser des compétitions jusqu'à **8 joueurs**.*

Mercredi 25 nov.
Samedi 28 nov.

EA SPORTS FIFA 99

Mercredi 09 déc.
Samedi 12 déc.

*Tous les clubs, tous les championnats et **toutes les coupes !** Retrouvez encore plus d'équipes, de nouvelles façons de jouer et toute l'excitation qu'aucun autre jeu n'est capable de vous procurer. Faites votre entrée sur le terrain et découvrez la signification du mot **GLOIRE**.*

SERVICE REPRISE DE JEUX

* Voir conditions à la caisse

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

affichées chaque semaine dans votre Micromania !

JAMMA SHOW

Atlus croit à la réalité virtuelle.

Tournez manège...

L'industrie de l'arcade est en crise ! Les éditeurs tournent gentiment en rond à la recherche de nouvelles idées tandis que leurs stands sont boudés par les visiteurs... Heureusement, Sega a présenté sa nouvelle carte, la Naomi.

Peu d'imagination au Jamma Show de cette année, peu de nouveautés et, pour couronner le tout, peu d'éditeurs.
L'industrie de l'arcade est en crise (on parle d'un recul de 50%) ! Seul Konami s'en tire et enlève la palme avec Dance Dance Revolution, le plus gros succès du salon.
Mais ce que l'on retiendra, c'est la domination technique de Sega. En effet, on ne peut que constater le déclin des systèmes compatibles Playstation au bénéfice de la SK-V Naomi, compatible Dreamcast.
Chez Namco, qui ne s'était pas déplacé avec la grosse artillerie espérée, l'inquiétude semble de mise. La politique de l'éditeur serait-elle de laisser passer l'orage en attendant de pouvoir présenter une nouvelle carte (System 33, compatible Playstation 2 selon la rumeur) ? On parle déjà de titres comme Air Combat 3, Tekken 4, Rave Racer 2.

Sega, plus fort que...

Le coup d'éclat de ce salon, on le doit donc à Sega, qui a dévoilé sa carte Naomi, très populaire auprès des éditeurs tiers qui trouvent avec elle un niveau technique bien supérieur au System 12 pour un prix avoisinant. Des grands noms ont déjà signé : Capcom, SNK, Tecmo, 8ing Raizing...
On a d'autre part appris qu'un nouveau Model 3.5 est en cours de développement (il est annoncé pour le printemps 99), qui permettrait d'afficher deux fois plus de polygones par seconde (2,5 millions) pour un prix 1,5 fois moins élevé.

... les autres

Seta était également là avec sa carte compatible N64, l'Aleck 64. Peu onéreuse, l'Aleck 64 n'offre pas cependant de jeux visuellement percutants. Du reste, les titres présentés étaient tous issus de la N64 : Star Soldier, Saint Andrews, Dynamite Soccer.
Taito de son côté continue à produire des cartes compatibles PC bon marché avec une version encore plus accessible, la G-Net, où les jeux tiennent dans des cartes PCMCIA, au format carte de crédit, de 340 Mo. Pas cher, mais ça se voit à l'écran ! A noter tout de même une très bonne surprise : Ray Crisis.
Capcom, quant à lui, va mal : son Street Fighter Zero 3 a été écrasé par King of Fighters 98 et seul Tech Romancer était présenté sur ce salon (on préfère oublier le calamiteux Magical Tetris).

L'Empire contre-attaque, le System 12 déguste.

UNE NINTENDO 64 D'ARCADE

L'Aleck 64 se présente sous deux formats (8 et 16 Mo de Ram). Sinon, elle a sensiblement les mêmes capacités que la N64, y compris le joystick analogique.

Les jeux N64 sont les moins chers du marché.

Un seul titre en démo chez Capcom, Tech Romancer. C'est bien pauvre tout ça !

Tous les exposants avaient saturé leur stand d'écrans à plasma !

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES

NAOMI™

L'ogre SK-V Naomi

Ces System 12 et compatibles disparaissent de chez les éditeurs tiers, pour être remplacés systématiquement par la SK-V (Sega Katana Video System) Naomi. Voilà qui renforce encore l'impact de Sega dans les salles d'arcade !

Dans le secteur implacable des cartes bon marché, les compatibles Playstation reculent face à la Naomi. L'AM1, en charge du lancement de la carte, a signé les trois premiers titres. The House of the Dead 2 est certes plus beau, plus fin que le précédent volet, mais il n'apporte pas grand-chose de neuf. Blood Bullet est une sorte de Dynamite Deka 2, basé sur le monde de House of the Dead. Le troisième titre est un jeu de base-ball qui a peu de chances de débarquer en Europe.

Sega a dévoilé une borne Naomi en configuration de course automobile, pour laquelle l'AM3 développe un jeu de course, Taxi (rien à voir avec le film). On note deux ports à la base de l'écran destinés à accueillir des VMS pour charger des infos dans la borne. Les premières impressions laissées par la Naomi font penser à une carte semblable au Model 2C en ce qui concerne la modélisation, mais supérieure pour le rendu et les effets spéciaux, se rapprochant du Model 3 sans l'égaler.

Sur le salon, la Naomi était présentée en configuration de base, avec une carte PowerVR2. Elle peut faire beaucoup mieux, avec 16 cartes PowerVR2 en parallèle, mais pour un prix prohibitif. Alors que NEC développe une Super Naomi, qui pourrait recevoir le PowerVR3, Sega travaille sur la librairie des codes pour muscler davantage sa carte.

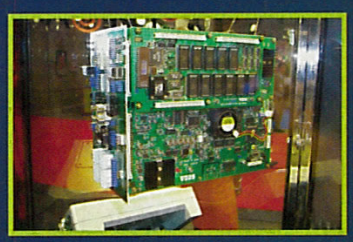
Naomi, la réponse de Sega à Namco.

La SK-V Naomi pour oublier la ST-V Titan.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE...

La Naomi est une Dreamcast avec une mémoire gonflée et un support cartouche.

CPU : SH-4, 64 bits Risc 200 MHz, 360 Mips, 1,4 GFLOPS
Bus processeur & moteur graphique : 128 bits
3D : PowerVR2 (jusqu'à 16 en parallèle)
Son : 32 bits Risc Yamaha, 64 canaux ADPCM
32 Mb Ram (64 bits SD-Ram x2), 16 Mb VRam
Média : cartouche Rom
Palette & effets : cf. Dreamcast
Interface : JAMMA
Option : lecteur CD-Rom (SD-Rom Yamaha)
Autres : 2 ports VMS, horloge interne...



Deux ports pour les VMS à la base de l'écran.

Naomi aime aussi les courses 3D.

DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2,23 F/MIN)

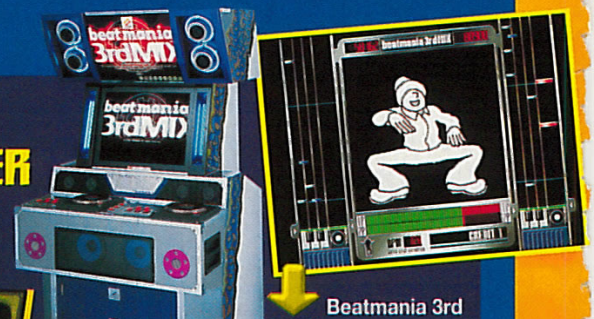
JAMMA SHOW

Konami, ça "move"

Du côté de chez Konami, c'est la fête. La musique est reine et on pourra même jouer comme des pieds.

Beatmania est l'un des plus gros succès du moment en arcade. Il propose au joueur de faire le DJ avec un système proche de Parappa (SCEI). Les commandes reproduisent celles d'une véritable table de mixage, avec tourne-disque, boutons, etc. Bref, on s'y croirait, d'autant que les enceintes balancent un son monstrueux !
Sur ce salon 98, Konami a dévoilé le troisième volet de ce titre, Beatmania 3rd Remix, ainsi qu'une version enfantine simplifiée intitulée Pop'n Music et une version ultime, Beatmania DX. Le clou du stand Konami fut sans conteste Dance Dance Revolution répondant au même principe que Beatmania, mais appliqué cette fois à la danse. L'interface DJ disparaît pour laisser la place à une sorte de croix de direction au sol, sur laquelle on pilote les commandes avec les pieds. Les infos du jeu défilent sur un écran. On peut même faire des duos d'enfer. Génial ! Après avoir connu quelques difficultés, l'éditeur se relance avec cette série à succès. Enfin, on notera un jeu de tir moyen, Evil Night, et surtout le prototype de Gradius IV (une seule borne dans un espace privé, à l'abri des regards) !

ÇA VA CHAUFFER



Beatmania 3rd Remix : le nouveau volet de la série.

Pop'n Music : pour les joueurs amateurs.

Dance Dance Revolution : le jeu de l'année ?

Evil Night veut exploiter la mode des zombies. Il permet le jeu à deux.

Une interface simple et révolutionnaire.

La foule se massait sur le stand Konami.

Le 3rd Remix est déjà une grosse vente.

NOS MAGASINS

06

9 Rue Lepante - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 92 73

34 Rue Gioffredo - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 44 45

4 Av.Maximin Isnard - 06130 GRASSE
Tél. 04 93 36 20 52

7 Bd. Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER
Tél. 04 93 22 55 21

13

99 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE
Tél 04 91 08 78 24

Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00

LA PLAINE - 1 rue St Michel
13006 MARSEILLE - Tél 04 91 42 82 32

18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME
Tél 04 91 31 04 62

15 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE
Tél 04 91 40 32 43

ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22

C C CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC
Tél 04 42 06 30 92

C C CHAMPION - Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE - Tél 04 42 65 82 85

centre urbain
Arcade des abbayes
13127 VITROLLES
06 14 46 88 24
NEW

C C CARREFOUR
13220 LA MEDE
NEW

72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE
Tél 04 90 56 97 17

1, 3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 55

60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT
Tél 04 42 98 02 88

24, avenue Jean-Mermoz - MARIGNANE
Tél 04 42 09 07 47

30

CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS / CEZE
Tél.04 66 39 15 70

33

5 rue Capdeville
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 81 83 35

83

CC Grand Var Est
83000 TOULON
Tél. 04 94 01 75 50
NEW

CC Intermarché ZAC La Poulasse
83210 SOLLIÈS PONT

CC Intermarché quartier de l'Auberte
83210 LA FARLÈDE

Galerie Centre Europe
4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48

66 rue Jules Barbier
83700 ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23
NEW

84

88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04

150 cours Gambetta
84300 CAVAILLON
Tél. 04 42 03 25 15

STRATA GAMES®

N°1 du jeu vidéo dans le sud.

vous en donne + + de choix

100 titres neufs en permanence

+ de nouveautés

+ de reprises

+ d'occaz

+ de services

790 F
NOUVEAU PRIX

TUROK 2 · BREATH OF FIRE 3
TOP DU MOIS

3615 STRATAGAMES
(2,23 F/mn)

VPC STRATA'GAMES
TÉL 04 92 02 19 04

HOP UP SYSTEM

AIR SOFT GUN
DANS TOUS VOS MAGASINS

UN NOUVEAU CONCEPT
Vous avez un projet d'ouverture de magasin
appelez-nous :
04 91 92 75 78

JAMMA SHOW

Chaos Heat

Premier jeu de la G-Net, il se présente comme un véritable clone de Dynamite Deka 2 (Sega, Model 2). Visuellement, il se rapproche d'un Bio Hazard avec une tonne de monstres et des effets plus réussis que ceux du titre de Sega. Le jeu à deux est possible avec une progression commune de salle en salle. Les armes ont été étudiées pour fournir un maximum d'effets spéciaux : bombes, grenade électriques, missiles...

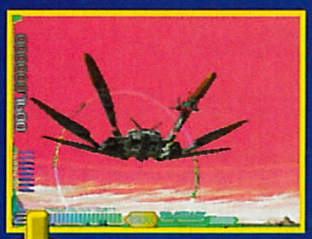
Des événements ponctuent les stages.

● Taito/Octobre

Ray Crisis

Deuxième titre à sortir sur la G-Net, Ray Crisis est la suite d'un shoot très célèbre : Ray Storm. Toujours en 3D et en scrolling vertical, il vient relancer la série. A chaque nouvelle partie, le jeu calcule de manière aléatoire la disposition des niveaux : plus question de mémoriser la positions des ennemis.

Certains semi boss vous poseront problème.



Les effets spéciaux sont réussis.

● Taito/Fin 98

Dead or Alive 2

Ce grand concurrent de Tekken sur Playstation fait son retour en arcade et sur Naomi. Les décors sont destructibles et chaque niveau possède ses particularités, un peu comme dans VF3, mais de manière plus marquée : dénivelés, cages ou murs, fosses... La victoire pourra s'obtenir de différentes manières.

Le rendu de la 3D est superbe.

Eclatez votre adversaire dans les décors !

● Tecmo/99

Race On !

Destinés aux petits joueurs, Race On ! n'a rien d'un jeu de course 3D sérieux. Ici, le pilotage technique importe peu. Tout est dans les crashs et les coups perfides. On perd très peu de vitesse dans les chocs et on en reprend rapidement après un accident. Une caméra affiche vos réactions en temps réel (procédé Nam-Cam). On peut donc voir tous les joueurs à l'écran (jusqu'à quatre) et profiter de la réaction des adversaires. Les stages sont très orientés arcade avec un tas d'obstacles comme des rampes de saut.

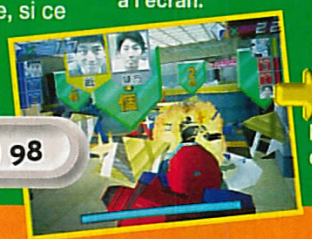
Le fond est une photo 2D qui scrolle horizontalement.

● Namco/Fin 98

Gunmen Wars

Ces pères de Tokyo Wars sont de retour avec un titre sensiblement identique. Fini les tanks, on passe aux soldats. Seul ou à quatre, on se balade dans Tokyo pour livrer une bataille à mort opposant deux commandos de quatre soldats. Le jeu ne diffère pas de son aîné dans son principe, si ce n'est qu'il introduit l'innovation 1998 de Namco : le Nam-Cam.

On voit les autres joueurs à l'écran.

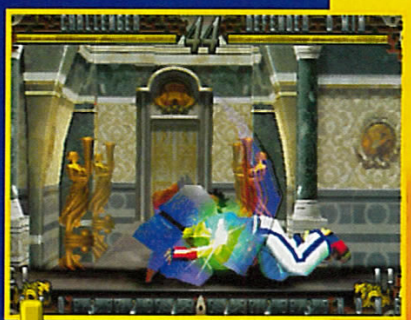


L'ennemi explosé libère des cristaux.

● Namco/Fin 98

Fighting Layer

Ce jeu de combat 3D contient 8 niveaux et 12 personnages (dont deux sont tirés de la série SF EX). La prise en main reste aisée malgré l'utilisation de six boutons et on retrouve les actions classiques (punch, kick, dash, prises au corps, parade, attaque spéciale, cancel...). La principale originalité du jeu réside dans les différences entre les persos, chaque combattant possèdant en effet une réelle particularité.



Les effets du jeu abusent de la transparence.

● Arika/Fin 98

Alors comme ça, on a attrapé une vilaine...

sinistrose?

Vite, une bonne cure de fun avec tes amis sur TEENAGE LINE

SUPER CONCENTRÉ FUN

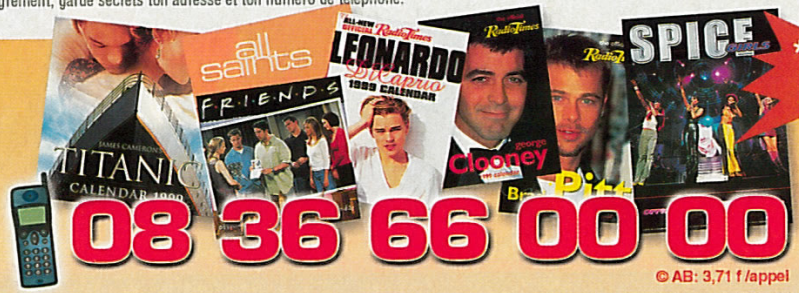
08 36 68 47 48

© AB : 2,23 f/mn

pour tous les jeux 0900-01-299 : 18,75 FB / mn

pour tous les jeux 00-23-28-22-01 : 3,41 FS / mn

demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. Tu pourras laisser des messages et en recevoir mais pour éviter tout désagrément, garde secrets ton adresse et ton numéro de téléphone.



08 36 66 00 00

© AB: 3,71 f/appel

*1 gagnant tous les 50 appels

1>Titanic
2>Ricky Martin
3>Leonardo di Caprio
4>Spice Girls
5>All Saints
6 >Brad Pitt
7>Georges Clooney
8>Friends

GAGNE LE CALENDRIER 1999 DE TES STARS PREFEREES* OU ACHETE LE !

pour acheter un calendrier, remplis et renvoie le bon de commande ci-dessous accompagné de ton règlement à : Calendrier des Stars 1.2.3 Multimédia • BP 1221 • 31037 Toulouse cedex 1

tu peux également acquérir le calendrier des Stars au choix, au prix unique de :

79f

nom.....

prénom.....

adresse.....

.....

.....

code postal.....

ville.....

CALENDRIER	N°	Quantité	MONTANT
		forfait envoi	+39 f
		Total commande	

Paiement :

☐ < Mandat cash Postal

☐ < Chèque à l'ordre de 1.2.3 Multimédia

CADEAU SURPRISE pour toute commande

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 66 49 49
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	54	Nancy	54000	14, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	56	Locmine	56500	11 bis, rue du Fil	02 97 60 01 57
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	37	Tours	37000	6, Av. de Grammont	02 47 75 50 01	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16
11	Carcassonne	11000	20, rue de Verdun	04 68 25 47 95	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierre	02 31 85 59 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Allais	02 31 89 75 00	38	Voiron	38500	11, rue du Colombier	04 76 67 46 95	61	Alençon	61000	15, rue aux Sceurs	02 33 26 11 00
19	Brives	19100	68, bd. Koënig	05 55 24 47 87	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	61	L'Aigle	61300	38, rue du Bec Ham	02 33 34 27 00
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00
25	Pontalier	25300	9, rue de la République	03 81 39 81 81	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	62	Lens	62300	36, rue de la Paix	03 21 78 75 40
25	Montbelliard	25200	62, Pl. Albert Thomas	03 81 94 17 09	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	67	Haguenau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	47	Agen 2	47000	41, rue Emile Sentini	05 53 77 28 08	69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84
28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	47	Villeneuve sur Lot	47300	25, rue des Cieutats	05 53 36 15 44	69	Villefranche/saône	69400	197, rue D'Anse	04 74 07 11 50
30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49	71	Chalon/Saône	71100	43, rue Denon	03 85 48 91 97

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
espritdesign

+ DE 120 MAGASINS

cro PHONIE

CLUB Dif'

ESPACE ACCESSOIRES

Volant Mad Catz

Rumble Pack
Vibreur de poignet pour PlayStation.

Licencié SONY Computer

Breath of Fire

Spyro, the dragon

V-Rally

CoolBoarder 3

Si tu veux jouer avec moi, rendez-vous chez Dif' le 21 Nov.

JOURNÉE TOM RAIDER III :
21 NOVEMBRE 98

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Difintel-Micro présente en exclusivité

les rendez-vous du CLUB Dif'

... des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières **Nouveautés-Jeux.** Des tests, des démos, avec des milliers de **cadeaux à gagner** et plein de bonnes surprises !

JOURNÉE :
Tomb Raider III
Samedi 21

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

➥ AU PROGRAMME :
Tu as rendez-vous avec la belle Lara Croft. Viens jouer à Tomb Raider III et pars pour de nouvelles aventures avec ton héroïne préférée.

A GAGNER* :
Des cadeaux surprises t'attendent.

EIDOS

*Dans la limite des stocks disponibles. Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

JOURNÉE :
Turok 2
Samedi 28

➥ AU PROGRAMME :
Attention ! Le meilleur jeu d'action arrive enfin sur ta console N64 ! Invite jusqu'à 3 copains et devenez les plus grands chasseurs de dinosaures.

A GAGNER* :
- des manettes N64 Collector
- des tee-shirts TUROK.

Acclaim

*Dans la limite des stocks disponibles. Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

JOURNÉE :
Apocalypse
Samedi 14 Novembre

➥ AU PROGRAMME :
Dans la peau de Bruce Willis, tu dois te frayer un chemin à travers 12 niveaux pour sauver la civilisation. Ames sensibles, s'abstenir.

A GAGNER* :
- Des centaines de cadeaux t'attendent.

ACTIVISION

*Dans la limite des stocks disponibles. Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

Liste des magasins 3615 Difintel

Web http://www.difintel-micro.com

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement.

71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 34 47 13	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
71	Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49	84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	97	Fort de France	97200	24, Bd. Allegre	05 96 72 54 80
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	86	Poitiers	86000	4, rue de l'Eperon	05 49 41 77 45	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43	SUISSE : Rue Gourgas 4,				022 800 17 27
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)				022 310 63 64
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	ESPAGNE : Barcelone			Centro Comercial Al Campo - San Bol	
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64					
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38					
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	92	Bourg-la-Reine	92340	113-115, Av. du Gal. Leclerc	01 41 87 94 40					
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92	Cachan	92230	7, rue Camille Desmoulin	01 47 40 08 15					
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97					
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93					
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 2B, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01					
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25					
78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93					
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69					
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16					
81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 35 19 86	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30					
83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14					
83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17					

Prochaines ouvertures

• Aix-en-Provence • Alençon II • Aurillac • Bayeux • Bergerac • Carpentras • Cavaillon • Fort-de-France • Guyanne • La Rochelle • Le Mans • Lisieux • Lorient • Romans • Saintes • Toulouse •

ESPAGNE : • Madrid • Valence • Castel del Fels •

BELGIQUE : • Mons •

Zelda : Ocarina of La légende contin

Rarement dans l'histoire des jeux vidéo, un jeu d'aventure avait suscité autant d'engouement. En développement depuis plusieurs années, souvent annoncé et toujours retardé, ce nouvel épisode de Zelda est enfin terminé. A quelques semaines de sa sortie mondiale, il est grand temps de faire le point sur le plus gros lancement Nintendo de tous les temps.

Le secret a été gardé longtemps et il aura fallu attendre jusqu'au dernier moment pour que Nintendo nous dévoile enfin le scénario de Zelda – Ocarina of Time. En effet, si depuis deux ans maintenant, Christophe Kagotani, notre correspondant permanent au Japon, nous offre mois après mois de nouvelles photos du jeu, le scénario a toujours été des plus flous. Shigeru Miyamoto, créateur de Zelda mais également de Donkey Kong et de Mario, est toujours resté discret à ce sujet. Peur du plagiat, parano : on n'est jamais trop prudent chez Nintendo. Voici donc ce que l'on sait de cet épisode.

La quête ultime

Vous débutez en incarnant Link adolescent. Link est en quête du pouvoir sacré. Pour prétendre au statut de grand guerrier, il doit subir l'ultime épreuve qui marquera son passage à l'âge adulte. Pour cela, il doit se rendre au cœur de la forêt d'Hyrule afin de rencontrer l'arbre Deku, l'esprit de la forêt, qui incarne le savoir et la sagesse. Link est donc l'élu, celui qui a été choisi pour affronter une ignoble créature. Après être sorti vainqueur du combat, Link reçoit la protection de Navi, une petite fée luciole qui le préviendra des dangers et le guidera tout le long de l'aventure. De retour dans son village natal, la princesse Zelda demande à Link d'assurer la protection du royaume et de déjouer les plans de Ganon, prince des voleurs et éternel ennemi de la princesse. Devenu adulte, Link est fin prêt à relever le défi.

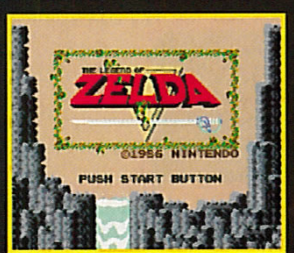
Le voile est enfin levé

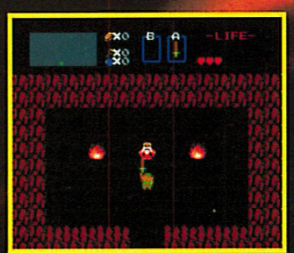
On comprend mieux désormais la signification des images publiées dans Consoles+, depuis leur première apparition publique lors du Shoshinkai de novembre 1996 (voir Consoles+ 61) jusqu'à ce numéro. Une partie du voile est levée, mais une partie seulement, car des zones d'ombre demeurent dans le scénario. Ainsi, on dispose de photos de personnages dont on ignore le rôle dans le jeu. On sait aussi que Link peut à présent monter à cheval. Cela lui donnerait-t-il accès à des endroits spécifiques du royaume d'Hyrule ? Miyamoto laisse planer le mystère. Le plaisir de jouer n'en sera que plus grand.

Merveilleuse technique

Ce nouvel épisode de Zelda est un monstre d'innovations, et il y a fort à parier que l'on retrouvera ces techniques dans des jeux d'aventures sur des consoles concurrentes. Le système de lock-on, par exemple, est une technique de combat exclusive de Nintendo. Elle permet, lors des phases de combat, de se déplacer autour d'un ennemi sans s'occuper de le viser, ce qui est très utile quand il faut sans cesse courir à droite et à gauche. Autre innovation, l'utilisation de la manette analogique. Un unique bouton sert à la fois à actionner un mécanisme, à parler ou encore à sauter ; inutile de se prendre à la tête avec des combinaisons de touches interminables. La jouabilité a toujours été le point fort des jeux Nintendo et les joueurs ne seront pas déçus par cette nouvelle production. Enfin, le système de caméras dynamiques, superbement

La prise en main est rapide grâce à un système d'icônes correspondant aux boutons de la manette.





Time ue

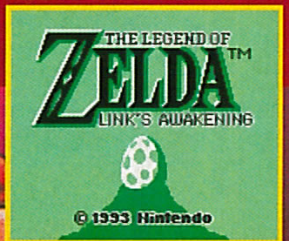
Il est possible de voir très loin dans les décors. La sensation d'immensité est alors hallucinante. Les graphismes regorgent de détails.

pensé, donne beaucoup de rythme au jeu. Lors des combats, par exemple, la caméra se place près du sol, derrière Link, mais si la vue ne vous satisfait pas, il est toujours possible de la changer. Enfin, pour la première fois dans une aventure de Zelda, nous verrons le personnage principal évoluer au cours du jeu, et donc du temps. Link, qui n'a que 17 ans au début de l'aventure, sera adulte quand vous arriverez à la fin du jeu. Cela implique qu'il va apprendre de nouveaux mouvements, à maîtriser de nouvelles armes et beaucoup d'autres choses. Cette notion de déroulement temporel se retrouve aussi dans la succession de séquences de jour et de nuit. Voilà, maintenant vous en savez plus sur ce nouvel opus de Zelda, il est temps de baver sur les nouvelles photos, en attendant de vous plonger dans l'univers magique de Miyamoto.

Le lutin s'occupe du magasin, un lieu incontournable dans les jeux d'aventure. C'est ici que vous achèterez nourriture, points de vie et autres objets.

EPOUVANTAIL MARKETING

Zelda 64 fait fuir tous ses concurrents : Square vient d'annoncer un soi-disant retard de la sortie de Final Fantasy VIII, et aucun gros titre n'est prévu dans les semaines qui suivront la sortie du jeu au Japon (que ce soit sur Playstation, Saturn ou même Nintendo 64). Des rumeurs font même état d'un retard de la Dreamcast ! Info ou intox, les prochains jours vont être déterminants pour Nintendo comme pour ses concurrents.



Navi est une petite fée luciole qui préviendra Link des dangers éventuels qui le guette et le guidera tout au long de l'aventure.

ZELDA AU FIL DU TEMPS...

Shigeru Miyamoto, créateur de Zelda, n'en est pas à son premier essai. En effet, cette version Nintendo 64, est le 8e épisode de la série si l'on compte les jeux sortis sur CD-I et sur Game Boy Couleur. Un épisode est, et restera à jamais, inédit en Europe et aux Etats-Unis. Sorti exclusivement au Japon et sur Super Nintendo, il était disponible via le système de jeu par satellite de Nintendo, une technologie qui a d'ailleurs récemment disparu.

The Legend of Zelda
Console : NES
Date de sortie : 1987
Taille cartouche : 128 Ko

Zelda II The Adventure of Link
Console : NES
Date de sortie : 1989
Taille cartouche : 256 Ko

The Legend of Zelda A Link To The Past
Console : Super Nintendo
Date de sortie : 1992
Taille cartouche : 1 Mo

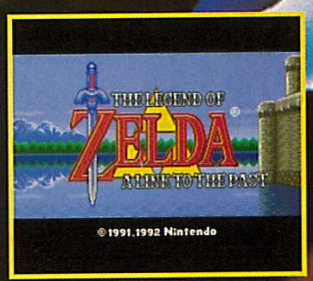
The Legend of Zelda Link's Awakening
Console : Game Boy
Date de sortie : 1993
Taille cartouche : 512 Ko

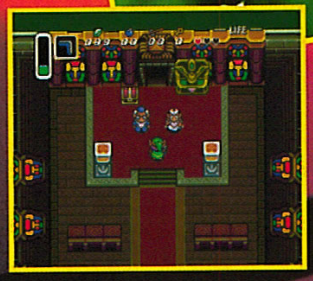
The Legend of Zelda The Wand Of Gamelon
Console : CD-I
Date de sortie : 1994
Taille CD-I : N.C.

The Legend of Zelda Ocarina of Time
Console : Nintendo 64
Date de sortie : 1998
Taille cartouche : 32 Mo

The Legend of Zelda Link's Awakening
Console : Game-Boy Couleur
Date de sortie : 1998
Taille cartouche : 512 Ko

Grâce à l'énorme travail fourni par les équipes de développement de Nintendo, les graphismes sont beaux à mourir...





CHRONIQUE D'UN RETARD ANNONCÉ

Janvier 1997 (C+ 61)
Zelda 64 est apparu pour la première fois dans les colonnes de Consoles+ suite à sa présentation au Shoshinkai (janvier 1997). Aucune date de sortie du jeu n'était alors annoncée par Nintendo.

Mars 1997 (C+ 63)
Nintendo annonce timidement et sans plus de détail que le jeu sortira en 1997 sur Disk Drive. Il faut en effet rappeler que les histoires de Zelda et du Disk Drive sont étrangement liées.

Juin 1997 (C+ 66)
Première date réellement annoncée et premiers changements apportés ! Le jeu est maintenant prévu sur Disk Drive et sur cartouche. Le format cartouche est prévu pour l'été 97 au Japon, et le développement DD un an plus tard.

Octobre 1997 (C+ 69)
Cette fois-ci, juré, craché, le jeu sortira en décembre, pour les fêtes de Noël. Mais, encore une fois, c'est raté ! On apprend néanmoins que Link pourra monter à cheval.

Décembre 1997 (C+71)
Nintendo n'annonce plus de date de sortie précise. On restera donc dans le flou : le jeu devrait sortir début 98. La capacité de la cartouche de jeu est dévoilée : 32 Mo (256 Mb). La version DD64 est toujours prévue.

Mars 1998 (C+74)
Nouvelle date annoncée : Zelda Ocarina of Time naîtra au mois d'avril. Replantage ! Cependant, les photos présentées montrent plus de détails qu'auparavant. Le jeu a bien évolué. On parle maintenant de système de Lock-on pour les combats.

Avril 1998 (C+75)
Le jeu est toujours annoncé pour avril au Japon. Nintendo se risque à prévoir une version US pour le mois de juillet et, une VF pour octobre. On ne parle plus de la version DD64.

Mai 1998 (C+76)
Et pan ! Zelda 64 est re-repoussé pour l'automne au Japon. Raison officielle : Miyamoto a re-décidé de sortir le jeu sur DD64. Officieusement, il veut changer quelque peu l'aspect graphique de son bébé. Au vu de Banjo & Kazooie, il a décidé de revoir aussi la gestion des caméra.

Juin 1998 (C+ 77)
On parle maintenant d'une sortie pour le mois de novembre au Japon. Le jeu sur cartouche serait terminé, et seule la version DD64 resterait en développement. Les premières scènes cinématiques font leur apparition.

Juillet/août 1998 (C+ 78)
AHL, Spy et Niiico ont enfin joué à Zelda 64 ! Présenté pour la première fois hors du Japon dans un salon des jeux vidéo (l'E3), le jeu remporte un francs succès auprès du public. Nintendo annonce désormais une sortie mondiale pour le mois de décembre.

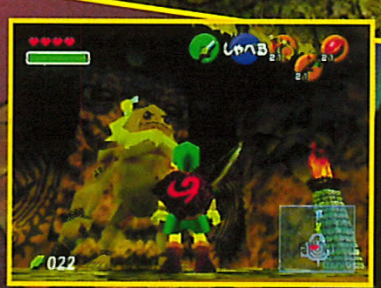
Août 1998 (C+ 79)
Les dates de sortie du jeu à travers le monde sont chamboulées : Zelda 64 verra normalement le jour en novembre au Japon et en décembre en France. La lutte avec Final Fantasy VIII, prévu également pour le mois de novembre au Japon, s'annonce terrible.

Septembre 1998 (C+ 80)
La date de sortie du jeu reste pour une fois inchangée ! Miyamoto nous dévoile une partie du scénario du jeu, mais reste, à sa grande habitude, très vague. De nouvelles photos de Link utilisant des pouvoirs de magie sont diffusées.

Octobre 1998 (C+ 81)
Ça y est, c'est officiel ! Le jeu va sortir le 21 novembre au Japon, une semaine plus tard aux Etats-Unis, et le 11 décembre en France. Des photos des nouveaux boss sont publiées, on fait la connaissance d'un personnage-clé dénommé Seek, mais on ne connaît pas encore son rôle dans le jeu.

Novembre 1998 (C+ 82)
A l'heure où nous écrivons cet article, Zelda vient d'être repoussé d'une semaine au Japon ! Mais il reste toujours prévu pour le 11 décembre prochain en France. On croise les doigts ! Notez qu'il n'est plus question du DD64 pour l 'instant sur les plannings de Nintendo... Au final, ce sont pas moins de 30 pages Consoles+ qui ont déjà été consacrées au plus grand jeu d'aventure/action de tous les temps. Au total, ce sont près de150 photos qui ont été publiées sur près de deux ans.

La vue est parfois très aérienne. Cela permet de voir la salle dans son ensemble et de ne manquer aucun lieu à fouiller.



DOCK GAMES

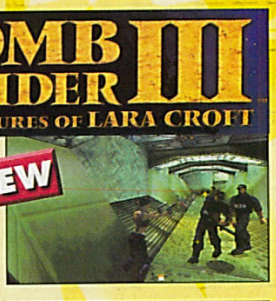
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, un HIT INCONTOURNABLE *PSX*



NEW

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation *PSX*

34 missions, plus de 100 cartes multijoueurs, 12 unités encore plus puissantes. La stratégie prend une nouvelle dimension. *PSX*

15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.45.94.43.15

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

ARLES NOUVELLE ADRESSE
34, rue du 4 Septembre
04.90.96.84.81

NEVERS
1 bis, rue de Rémigny
03.86.61.23.32

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.70.35.89

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
Tél. (en cours)

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

ST QUENTIN
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER *Corner*	Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE sur YON *CENTER*	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS *CENTER*	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES *CENTER*	Tél : 05.45.94.43.15
LORIENT *CENTER*	Tél : 02.97.21.69.73
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTBELIARD	Tél. : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS	Tél. : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES *CENTER*	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON *Corner*	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER*	Tél : (en cours)

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

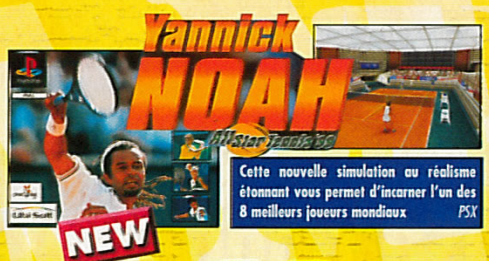
FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

+ un TEE-SHIRT OFFERT
offre limitée

TOP

Ryu, le fils du seigneur des dragons part à la recherche de son passé. Il sera aidé dans sa progression par sa faculté à se transformer en dragon. Un RPG en 3D à la durée de vie exceptionnelle. *PSX*



NEW

Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux *PSX*

DUAL PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

299F

HIT

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK». *PSX*

NEW

Entrez dans la peau d'un véhicule animal pour disputer la course la plus folle et la plus meurtrière du 4ème millénaire. *PSX /N64*

VENEZ DECOUVRIR DANS NOS MAGASINS LA DERNIÈRE SEGA

Dreamcast

UNE CONSOLE 128 BITS - LA PLUS PUISSANTE DU MARCHÉ
5 JEUX DISPONIBLES : Sonic Adventure, Sega Rally2, Virtua Fighter 3,...

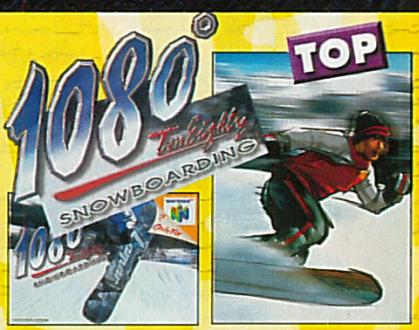
NINTENDO 64

CONSOLE NINTENDO 64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
790F

CONSOLE NINTENDO 64 + ISS 64
999F

NEW

LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER *N64*



TOP

Sautez, accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rues enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!! *N64*

Incarnez ShartShot, un jongleur maboul à travers des décors en 3D dignes de Mario 64 *N64*

NEW

GAME BOY COLOR
RÉVOLUTIONNAIRE !!!
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

NEW

Nintendo

NEW

30 véhicules, 24 parcours entièrement en 3D pour la course futuriste la plus rapide sur N64 *N64*

NEW

Burk, l'abeille guerrière vous fera tourner la tête dans ce shoot en 3D intégrale *N64*

GAME BOY CAMERA
Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.
349F
Imprimez vos images sur vignettes autocollantes
GAME BOY PRINTER 399F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

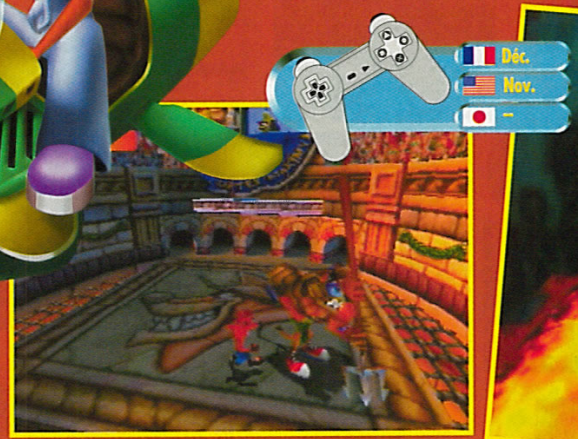
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

NEWS

Crash Bandicoot 3 : Warped

Crash Bandicoot, c'est comme Noël... Chaque fin d'année, il ressurgit et, allez savoir pourquoi, on en redemande toujours. Ce troisième épisode reste globalement dans l'esprit des premiers opus, mais apporte son lot de nouveautés : course à moto, sur scooter des mers, niveau sous-marin, ou balade à dos de tigre.
La bête, dont les épisodes cumulés se sont vendus à cinq millions d'exemplaires de par le monde, s'est également refait une beauté : le jeu en semi haute-résolution est bourré d'effets spéciaux ravageurs. Vous allez vous balader dans différentes époques (Egypte, époque médiévale, préhistoire...) à travers des décors très fouillés.
Crash a également gagné quelques mouvements supplémentaires (tourbillon plus long, double-saut...) et il sera même possible de jouer avec la petite sœur du marsupial, Coco, lors des parties à dos de bestioles.
Une trentaine de niveaux (dont cinq cachés) sont de la partie et, comme toujours, il va falloir se creuser les méninges pour dégoter les cristaux et autres gemmes cachés. A noter un mode Time Trial, qui s'ouvre lorsque l'on finit le niveau en y trouvant la totalité des caisses.
Il permettra de trouver des clefs et surtout de parcourir un niveau vitesse grand V...
Dans les niveaux à dos de bestioles, "ça l'fait sévère" !



AFFAIRES !

■ **Money.** Voici les chiffres d'affaires, au niveau mondial, de différentes sociétés de l'industrie vidéoludique, sur l'année 97/98 (exercice clos en mars 98), soit le montant des ventes cumulées entre deux bilans (en milliards de F).

- Sony Comp. Ent. Inc. : 32,3
- Nintendo : 24
- Sega : 12
- Electronic Arts : 5,45
- GT Interactive : 3,5
- Capcom : 2,11
- Infogrames : 1,46
- Virgin Interactive : 1,45 (1,6 % du CA de Viacom, le proprio)
- Ubi Soft : 0,632.

Note à nos chers lecteurs

WE WANT YOU FOR ZE TOP !

● **Suite à vos nombreuses demandes, nous publierons, dès que vos réponses nous parviendront, différents classements de jeu. Mais nous avons besoin de votre collaboration pour les mettre sur pied. Nous vous attendons donc sur notre serveur Minitel (3615 TCPLUS*) pour que vous nous communiquiez vos cinq jeux préférés (TOP), les cinq jeux que vous détestez le plus (FLOP), ainsi que les cinq jeux que vous attendez avec le plus d'impatience (MOST WANTED). Ces différents classements seront complétés par le Top de la rédaction (ça, "c'est nous qu'on l'fait...") et prennent évidemment en compte toutes les machines existantes. Merci d'avance pour vos réponses.**

***2,23 F/Min**

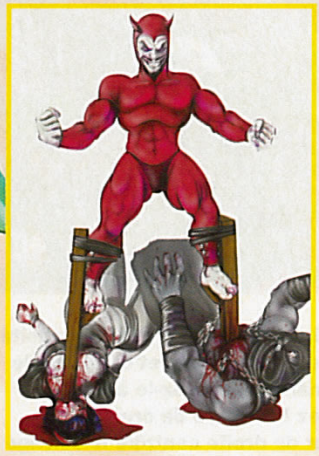
Body Harvest

Le scénario de Body Harvest ressemble beaucoup à celui de Terminator. La mission du héros est de sauver l'humanité en exterminant les aliens avant leur naissance, grâce à une machine à remonter le temps. Sur chaque monde, le but est de trouver le chef des aliens, à l'aide de la carte, et de le descendre. Le jeu se présente en 3D, avec le perso vu de dos. L'ensemble est assez gore, avec du sang qui gicle et des corps qui éclatent. Le terrain ets jonché de véhicules qui peuvent tous être pilotés. Moto, tank, avion, hélico... vous pourrez monter dans tous les engins proposés. Vous l'avez compris, Body Harvest est plutôt original, et parodie les séries Z avec un humour assez noir.

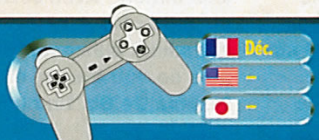
Bizness

ILS ONT TUÉ THRILL KILL !

● La chose est assez rare pour être signalée : Electronic Arts USA a décidé, purement et simplement, d'annuler la sortie du jeu playstation Thrill Kill (News du C+ 80) et de ne pas céder sa licence à un autre éditeur. Pour vous situer le contexte, apprenez que suite au rachat de Westwood (News du C+ 81), Electronic Arts avait également mis quelques billets sur la table en vue d'empocher la licence d'un catalogue comprenant des jeux Playstation (Thrill Kill, Sports Car Racing) et jeux PC (Superbike, Sword & Sorcery...). Mais Thrill Kill, de par son contenu très... extrême, a certainement été considéré comme trop violent pour figurer au catalogue de l'éditeur. Si l'on peut comprendre la position d'E.A., qui rétorque que "le jeu vidéo n'a pas forcément besoin de produit de ce type...", nous sommes devant un exemple flagrant de censure (n'oubliez pas qu'E.A. USA annonce aussi qu'il ne cédera pas la licence...). C'est une première. E.A. France n'a pas, à l'heure où nous bouclons le magazine, arrêté sa position quand au sort de Thrill Kill sur notre territoire, mais tout pousse à croire que la sortie sera également annulée.



Music



En attendant l'étonnant Beatmania de Konami (qui fait un véritable carton au Japon avec sa drôle de table de mixage), Codemasters nous livre un titre étonnant qui va pouvoir assouvir les passions créatrices de bien des musiciens en herbe. Le jeu est une gigantesque table de mixage (jusqu'à 16 pistes !) où vous allez pouvoir insérer les sons qui vous font le plus tripper, en vue de créer votre morceau (forcément techno). Vous pourrez également réalisé un petit clip en accord avec vos sons.

SONY NIOUZES

■ **Playstation 2.** Si les rumeurs du net font état d'une sortie prématurée de la Playstation 2 (en avril 99 au Japon), une source bien informée, interne à Sony, nous indique qu'il n'y aurait pas de Playstation 2 avant Noël 2001 en Europe ! Ce qui laisse entendre que la PSX 2 sortirait fin 2000 au Japon... A noter que Sony entend "révolutionner la manière de jouer au jeu vidéo" (comme lors du passage de la 2D à la 3D imposé par les 32 bits) et ne compte pas, à l'instar de Sega (qu'ils n'ont aucunement l'intention de sous-estimer !), ne proposer qu'une amélioration de l'aspect visuel des titres...

■ **Deux millions.** C'est le nombre de Playstation vendues en France depuis son lancement en 95. Sony annonce ainsi détenir 75 % du marché des jeux vidéo français hors portables. Notez également que l'activité liée à la Playstation en France représente cette année plus de 2,8 milliards de francs, dont 1,5 milliard qui serait directement tombé dans l'escarcelle de Sony (Source Sony).

■ **Saisie.** 40 000 CD piratés ont été saisis dans un hangar de Miami début octobre par les autorités douanières américaines. Ce chargement d'une valeur estimée à plus de 9 millions de francs était destiné au "marché" paraguayen.

■ **Psygnosis.** En réponse aux rumeurs faisant état du rachat de Psygnosis par Eidos, les deux parties ont confirmé qu'un accord avait été envisagé mais n'avait pu être conclu. Psygnosis reste donc dans l'enveloppe Sony. Par ailleurs, de nombreux pôles ferment chez l'éditeur de WipEout (en Europe et aux States). S'agirait-il d'une phase d'assainissement en vue d'une prochaine vente ?

BILAN ET PERSPECTIVE

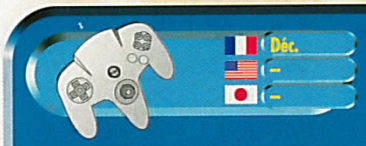
■ **Le rapport de l'IDSA.** Deux fois par an, l'Interactive Digital Software Association (IDSA) livre un rapport sur l'état du marché du jeu vidéo américain et fournit nombre de données sur les marchés internationaux.
Voici ce que l'on pouvait tirer de ce rapport au contenu, nettement moins salace que celui du procureur Star...

■ **Record.** Les ventes de jeux vidéo sont en hausse !
Celles de jeux PC et consoles sur le marché français ont augmenté de 40% en 97 (source GFK).
Au Royaume-Uni, les seules ventes de jeux consoles ont augmenté de 85% !

■ **Piratage.** Pas moins de 19 milliards de francs (3,2 milliards de dollars). C'est le montant du manque à gagner occasionné par le piratage pour l'industrie mondiale du jeu vidéo. La généralisation d'Internet est pour beaucoup dans ce montant faramineux et constitue, selon le rapport, "un problème sérieux et en constante évolution".
Pour en savoir plus, reportez-vous à l'article sur le piratage paru dans notre n°79.

■ **Performances.** Après les excellents résultats enregistrés sur le marché américain en 97, l'année 98 se présente à son tour sous les meilleures auspices avec une amélioration des ventes des jeux PC et consoles supérieure à 30 %.
L'industrie des loisirs interactifs est le segment dont la croissance est la plus rapide de toute l'industrie du loisir américaine.

■ **Pénétration.** Le parc de consoles nouvelle génération (six millions aux Etats-Unis en 96) devraient passer à 27-30 millions à la fin 98.
20 millions de consoles installées en deux ans... Broutille !



Glover

Glover n'est pas un jeu comme les autres. Ce drôle d'hybride, entre jeu de golf et Marble Madness, vous met aux commandes d'un gant magique qui va devoir mener une baballe à travers différents mondes. Si la théorie est simplissime, la pratique se révèlera un peu plus compliquée : les pièges sont machiavéliques et il faudra vous creuser les méninges en permanence pour passer les obstacles. Votre gant est capable de lancer la balle à la manière d'un joueur de basket, de la taper, de marcher dessus et même de la transformer. Votre balle pourra ainsi se métamorphoser en boule de bowling (pour casser des murs de glace, par exemple), de cristal (pour doubler les points de bonus) ou en bille aimantée. Le jeu, qui a nécessité plus de deux ans de développement, compte plus d'une vingtaine de niveaux disséminés au long de six mondes différents (le monde de la préhistoire, de l'horreur, des pirates, de l'espace...). Et, bonne nouvelle, c'est Nintendo himself qui se chargera de distribuer le produit : le prix de vente devrait donc être des plus intéressants... Pour plus d'infos, allez donc jeter un coup d'œil sur le site du developpeur : www.int-studios.demon.co.uk.

Jeux et accessoires

DENSHA DE GO : UN TRAIN DANS VOTRE SALON

● Densha De Go de Taito a été une des plus grosses ventes au Japon l'année dernière. Une des rares manettes destinées à cette simulation de train était disponible à Paris. Gia (c'est elle sur la photo) a réussi à mettre la main dessus. La manette est composée de deux leviers, comme sur le vrai tableau de bord d'un train japonais. Celui de gauche contrôle l'intensité de l'énergie envoyée aux moteurs, et donc régule la vitesse. Pour démarrer, poussez-le à fond. Quand vous atteignez la vitesse de croisière, rabattez-le. Le levier de droite contrôle le serrage des freins. Plus vous serrez, plus vous freinez violemment. Avec cette manette, le jeu prend tout de suite plus d'intérêt qu'avec un pad simple. Il est même indispensable. Cet objet coûte un peu plus de 900 francs, et n'est exploitable qu'avec Densha De Go. Un chouette collector...

POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION

GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70

OUVERT
DU LUNDI DE 14H A 19H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE fin novembre 98

CONSOLE DREAMCAST

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

790F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

RIVAL SCHOOLS US	399 F
LIBERO GRANDE	499 F
BRAVE FENCER MUSASHI US	TEL.
PARASITE EVE US	429 F
METAL GEAR SOLID US	TEL.
TALES OF DESTINY US	369 F
MASTERS OF MONSTERS US	399 F
ALIEN RESURRECTION US	399 F
COOLBOARDERS 3 US	399 F
XENOGEARS US	TEL.
FIGHTING ILLUSION 98 JAP	499 F
CLOCK TOWER 2 US	399 F
VAMPIRE SAVIOR EX JAP	499 F
RTYPE DELTA JAP	499 F
MESSIAH US	399 F
CRASH BANDICOOT 3 US	399 F
MSH VS STREET FIGHTER JAP	499 F
TWISTED METAL 3 US	399 F
LEGAIA DENSETSU RPG	499 F
RALLY DE AFRICA	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA	299 F
BREATH OF FIRE 3 VF	349 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	339 F
COLONY WARS 2	339 F
COOL BOARDERS 3	339 F
CONSTRUCTOR	339 F
EXODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
FORMULA ONE 98	339 F
ISS PRO 98	339 F
JOHN MADDEN 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
LEGEND SWORD AND BLOOD	339 F
MEDIEVIL	329 F
MOTOR RACER 2	339 F
NASCAR RACING 99	339 F
NBA LIVE 99	339 F
NHL HOCKEY 99	339 F
NINJA	339 F
O.D.T	339 F
SPYRO THE DRAGON	339 F
SMALL SOLDIER	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TOCA TOURING CAR 2	339 F
TOMB RAIDER 3 FIN NOV	349 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	339 F
XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
YAN. NOAH ALL STARS TENNIS	339 F
WILD ARMS	339 F

PLAYSTATION occasion

NBA JAM EXTREME	99 F
TOTAL NBA 96	99 F
SLAM AND JAM 96	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
FORMULA ONE 96	99 F
HEXEN	99 F
VIEW POINT	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
SOVIET STRIKE	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
COMMAND & CONQUER	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
TUNNEL B1	99 F
ISS PRO	99 F
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
FADE TO BLACK	99 F
STREET RACER	99 F
TOMB RAIDER	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
NBA IN THE ZONE	99 F
NEED FOR SPEED 2	99 F
CRASH BANDICOOT	99 F
TIME COMMANDO	99 F
TOCA TOURING CAR	129 F
ALIEN TRILOGY	129 F
V RALLY	129 F
RELOADED	129 F
BUST A MOVE 2	149 F
SPIDER	149 F
WING COMMANDER 4	149 F
SUIKODEN	149 F
VANDAL HEARTS	149 F
BLAZING DRAGONS	149 F
CITE DES ENFANTS PERDU	149 F
PLAYER MANAGER	149 F
DUKE NUKEM	149 F
RAGE RACER	149 F
NAGANO WINTER OLYMP.	149 F
RAPID RACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
SNOWRACER 98	149 F
G POLICE	149 F
SYNDICATE WARS	149 F
MDK	149 F
ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F
DYNASTY WARRIORS	149 F
CROC	149 F
EXTREME SNOWBREAK	149 F
COLONY WARS	149 F
JERSEY DEVIL	149 F
TOMB RAIDER 2	199 F
BLOODY ROAR	199 F
NIGHTMARE CREATURES	199 F
ALERTE ROUGE	199 F
STREET FIGHTER EX	199 F
CRASH BANDICOOT 2	199 F
INT.CHAMP. RALLY	199 F
COURRIER CRISIS	199 F
FINAL FANTASY 7	199 F
BOUCLIERS QUETZACOAL	199 F
DARK FORCES	199 F
X MEN	199 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MOTO RACER	199 F
MEN IN BLACK	199 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DIABLO	199 F
JET RIDER 2	199 F
AUTO DESTRUCT	199 F
COOLBOARDERS 2	199 F
NUCLEAR STRIKE	199 F
ONE	199 F
THEME HOSPITAL	249 F
DARK OMEN	249 F
NEED FOR SPEED 3	249 F
RESIDENT EVIL 2	269 F
GRAN TURISMO	269 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

DREAMCAST

NOUVEAU

NEUF SATURN

DREAMCAST IMPORT

CONSOLE + 1 MANETTE 220 VITS	TEL.
VIRTUA FIGHTER 3	TEL.
SEGA RALLY 2	TEL.
JULY	TEL.
SONIC ADVENTURE	TEL.
SENGOKU TURB	TEL.
SEVENTH CROSS	TEL.
PEN PEN TRICELION	TEL.
BLUE STINGER	TEL.
CLIMAX LANDERS	TEL.
GODZILLA GENERATION	TEL.
VIRTUA STICK	TEL.
RACING CONTROLLER	TEL.
CONTROLLER SUPPLEMENTAIRE	TEL.
VMS MEMORY CARD	TEL.

SATURN IMPORT

MSH VS STREET FIGHTER CD	399 F
MSH VS STREET FIGHTER RAM	499
SHINING FORCE 3 PART 3	349 F
STRIKER 45 PART 2	399 F
FALCOM CLASSICS PART 2	449 F
COTTON BOOMERANG	399 F
CAPCOM GENERATION VOL 1	349 F
CAPCOM GENERATION VOL 2	349 F
GENSO SUIKODEN	299 F
GUARDIAN FORCE	349 F
RADIANT SILVERGUN	399 F
WACHENRODER	349 F
KING OF FIGHTERS 97 CD	349 F
SAMURAI COLLECTION 3 & 4 CD	349 F
REALBOUT COLLECTION CD	349 F

NINTENDO 64

NOUVEAU

790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE

JEUX EURO ACCESSOIRES

JEUX VERSION FRANCAISE

HOLY CENTURY MAGIC (QUEST 64)	TEL.
F ZERO X VF	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.
F1 WORLD GRAND PRIX	TEL.
EXTREME G2	TEL.
WIPE OUT 64	TEL.
ISS PRO 98	TEL.
BANJO & KAZOOIE	TEL.
CONKER QUEST 64	TEL.
MISSION IMPOSSIBLE	TEL.
WCW REVENGE	TEL.
1080 SNOWBOARDING	TEL.
TOP GEAR OVERDRIVE	TEL.
BUCK BUMBLE	TEL.
TUROK 2	TEL.
V RALLY 64	TEL.
NBA LIVE 99	TEL.
NASCAR 99	TEL.
ZELDA	TEL.
YANNICK NOAH ALL STARS TENNIS	TEL.

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	199 F
WAVE RACE 64	199 F
EXTREME G	199 F
ISS PRO	199 F
F1 POLE POSITION 64	199 F
BOMBERMAN 64	199 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	199 F
MARIO KART 64	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
TUROK 64	199 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
MULTI RACING CHAMP.	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
LYLAT WARS	199 F
TOP GEAR RALLY	249 F
FIFA SOCCER 98	249 F
GOLDEN EYE	299 F
FORSAKEN	299 F
KILLER INSTINCT	299 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

ENQUÊTE

■ **La lettre d'Objectif Micro.** L'association Objectif Micro (3 bis, rue Sadi-Carnot, 62230 Anzin-Saint-Aubin) nous a fait parvenir sa note de conjoncture bimestrielle. Au sommaire : les résultats d'une enquête réalisée auprès de 113 boutiques spécialisées dans la vente de jeux vidéo. Voici un compte-rendu succinct de ce que l'on pouvait y découvrir.

■ **Bons résultats.** Le chiffre d'affaires moyen d'une boutique en France est en hausse. De plus de 1,8 MF en 96, il passe en 97 à plus de 2 MF. Le taux de croissance évolue d'environ 2 % pour passer de 9,75% à 11,35%. Bons résultats, principalement dus à la grande forme de la PSX.

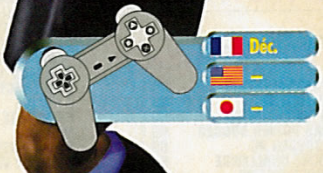
■ **Concurrence.** Selon cette même étude, le nombre de concurrents directs dans un rayon de 10 km est de 7 (contre 5,5 en 97) et de 13,25 dans un rayon de 25 km (contre 10,75 en 97). A noter que 39% des boutiques spécialisées sont franchisées (contre 48% en 97) et que 61% sont indépendantes. Constat de l'enquête : "Un grand nombre de gérants ont été déçus par la franchise".

■ **Meilleure enseigne.** A la question "Quelle est, selon vous, la meilleure enseigne de jeux vidéo en France ?", les professionnels ont répondu : Micromania (21%), Score Games (10%), Difintel Micro (9,6%), Ultima Games (8,2%), Stock Games (8%), puis Dock Games, Alliance Games, Cyner J, Vidéogames... Difintel Micro constituant, selon les auteurs de l'étude, "la plus grosse surprise" de ces résultats.

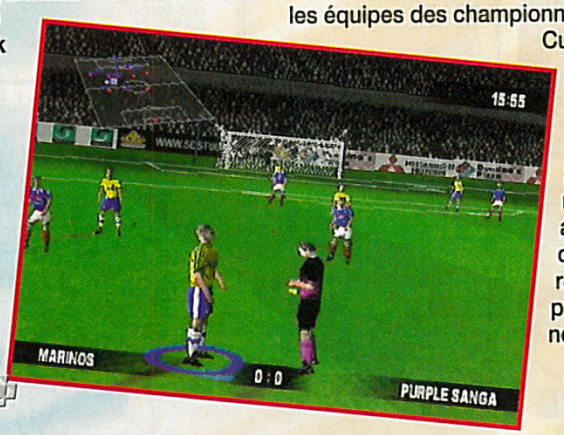
Fifa 99

D'après Electronic Arts, 9 millions d'exemplaires de jeux Fifa (tous supports et suites confondus) se sont arrachés de par le monde. C'est dire l'impact de ce titre sur toute une génération de joueurs. Après le Mondial, cette mouture 99 (tiens... tiens... quel titre vont-ils trouver pour la prochaine version ?) entend se concentrer sur les clubs. On y trouvera plus de 200 clubs issus de douze championnats, et 42 équipes internationales en mode Amical. Vous pourrez créer votre propre Coupe ou Championnat et, si cela ne suffisait pas, vous pourrez vous adonner à la Coupe des Champions, au trophée UEFA, ou à la Coupe des vainqueurs de Coupes. Le jeu s'avère toujours aussi visuel, avec des persos aux tailles et aux carrures différentes, de nouveaux effets de lumière... Fin du fin, la jouabilité semble avoir été considérablement retravaillée (changement de direction en pleine rotation, accélération plus rapide, gardiens semi-automatiques...). Au rang des mouvements possibles, la liste des coups réalisables (amortis orientés, crochets glissés, feintes, mais aussi touches, dégagements du gardien...) tient sur une dizaine de pages.

Michael Owen WLS 99



Ceux qui se remettent difficilement du premier opus seront heureux d'apprendre que "les programmeurs ont mis l'accent sur la jouabilité pour gommer les défauts de la version 98 et faire de WLS 99 un excellent jeu de football", dixit le dossier de presse... Alors, voyons les différences. Graphiquement, le jeu n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur : toute l'interface des options a été retravaillée (et en jette), le jeu est à présent en semi haute-résolution et les joueurs ont effectivement fière allure. Niveau contenu, on notera la présence de toutes les équipes des championnats nationaux, d'un mode Custom League (en plus de l'Arcade Cup, le Tournoi, la Saison, le Practice...), de nouveaux mouvements pour les joueurs (plus de 20 combinaisons), de nouvelles cinématiques avec Michael Owen, des commentaires en direct réalisés par le même petit prodige. Bref, y a du nouveau...



Asolute Football

Cette nouvelle simulation, retardée à cause des monstres sortis lors du Mondial, a décidé de jouer la carte "historique". En effet, vous allez pouvoir rejouer la totalité des Coupes du monde de 1958 à 1998. La base de données des 1 000 équipes, des 16 000 joueurs (et leurs compétences propres) a été réalisée par une seule et même personne et a nécessité plus de deux ans de labeur... De ce point de vue, vous ne serez pas lésé. Le jeu inclut évidemment tous les paramètres coutumiers au genre (match amical, entraînement, gestion des options...). Le contrôle sur le terrain est plutôt axé arcade, et vous ne manquerez pas de noter que tous les noms des joueurs sont intégrés. Absolu... qu'ils disent ! Peut-être bien, mais il manque l'option EPO...

Libero Grande

Original, bizarre... les qualificatifs ne manquent pas pour décrire cette nouvelle simulation de Namco (adaptée de l'arcade). Vous allez en fait ne jouer qu'un seul joueur de l'équipe sélectionnée parmi les 32. Aussi étonnant que cela puisse paraître, ça marche – malgré quelques temps morts incontournables... On appréciera également le mode 2 joueurs sur écran splitté. Le seul problème de Libero Grande est, pour l'instant, sa réalisation. Les caméras virevoltent dans tous les sens, et on a du mal à suivre ce qui se passe. Mais gageons que Namco corrigera ces menus défauts d'ici à la version définitive.

ENQUÊTE (SUITE)

■ **MEILLEUR MAGAZINE.** Toujours dans le compte-rendu de l'étude menée par Objectif Micro, à la question "Quel est selon vous le meilleur magazine de jeux vidéo catégorie consoles ?", les professionnels ont répondu : Consoles+ (39%), Joypad (24%), Playmag (13,5%), Playstation Mag (9,2%), Player One (5%)... Selon les auteurs de l'enquête, "Consoles + reste toujours la référence, mais Joypad et sa nouvelle mise en page ont su séduire les professionnels. Bonne performance également de Playstation Mag [...]. Consoles+, dans 70% des cas, apporte les meilleures retombées commerciales."

Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

© AB - 08.36.68 : 2,23 F/mn

ANIMÉ+

■ **"Fly 29".** Fly et ses amis sont en train de livrer leur dernière bataille. Décidément, depuis quelques numéros, ce manga prend de l'ampleur et j'attends la suite avec impatience. La situation devient critique, et les personnages dévoilent leurs limites... Enfin un manga où les "seconds rôles" volent la vedette aux héros.

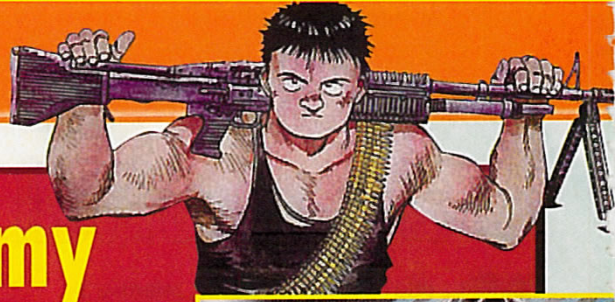
■ **"Wing Man 6".** La suite des aventures du super héros au costume ridicule est toujours aussi marrante. Bien que le fond ne se renouvelle pas trop en ce moment, ce manga est sympa à suivre. En espérant un prochain volume un peu plus original...

■ **"Orange Road 7".** Amateurs d'histoires à l'eau de rose et de triangles amoureux, ce manga est pour vous. Avec plein de rebondissements, et Kyosuke, toujours aussi indécis.

■ **"Tekken Chinmi 7".** Malgré un dessin pas très attrayant, le côté "Karaté Kid" de ce manga est assez sympathique. On voit le jeune héros mûrir et apprendre de nouvelles techniques. Bref, ce n'est pas un chef-d'œuvre mais ça se laisse lire.

■ **"YuYu Hakusho 9".** Il n'y a pas à dire, le manga est tout de même un peu décevant pour l'instant. On est parti dans un long tournoi d'arts martiaux à la "Dragon Ball", en beaucoup plus lassant. Mais c'est sans doute un mauvais passage, comme cela arrive dans beaucoup de séries assez longues...

■ **"Dr Slump 17".** Je reste imperméable à l'humour de ce manga, mais Cheub adore. Le mieux est de le bouquiner car c'est vraiment très spécial. L'humour japonais est déjà un peu bizarre, mais là c'est trop !



Pineapple Army

Voilà un manga qui a l'air assez sympa au premier abord, avec un graphisme un peu à la Otomo. Dès qu'on entre dedans, il se révèle passionnant. C'est l'histoire d'un ancien militaire, spécialisé dans l'entraînement de civils. Il les forme à l'autodéfense. Les histoires sont captivantes, et même si le manga est assez épais, on le dévore d'une traite... Le sens tactique de cet homme est impressionnant, on est à l'opposé de Rambo, il se sert de sa tête aussi bien que de ses armes. Ce n'est pas non plus "City Hunter", c'est plus sérieux, plus réaliste.... Un manga qu'il faut absolument lire !

Editeur : Glénat

Manga

PARODIE

● Comme vous ne le savez peut-être pas, au Japon le phénomène des fanzines est très présent, et il n'est pas rare de trouver des mangas amateurs dans les librairies. On les reconnaît facilement à leur prix de vente très élevé (entre 80 et 100 francs) et sont au format A4. Ces auteurs amateurs conçoivent énormément de parodies de mangas ou de jeux vidéo (souvent les deux). La plupart de ces détournements sont érotiques, on les trouve sous forme de mangas ou d'illustrations en noir et blanc, parfois en couleur. Le net en regorge pour qui sait bien chercher. Voici une petite sélection pour que vous puissiez vous rincer l'œil !

Rally Vincent, l'héroïne de "Gunsmith Cats", n'a pas été épargnée.

Là encore, le dessin a été retouché. C'est désormais assez facile avec un bon logiciel de traitement d'image.

City Hunter

On arrive déjà au numéro 28 de "City Hunter", un manga à ne pas manquer. Ryo et Mamouth vont s'affronter dans un duel sans merci. C'est en quelque sorte une revanche après leur première rencontre, lorsque tous deux étaient mercenaires dans des armées opposées, et que Ryo blessa grièvement les yeux de Mamouth. Depuis sa vue baisse, et il risque de devenir aveugle sous peu. C'est pourquoi il tient à affronter Ryo tant qu'il est au mieux de sa forme. La fin de l'histoire est proche, et il ne faut manquer sous aucun prétexte les volumes 30 à 35 ! On en apprend beaucoup sur la jeunesse de Ryo. Enfant, il a perdu ses parents, et son père adoptif l'a dopé pour faire de lui un super soldat !

Editeur : J'ai Lu

WORLDGAME VPC. 01-60-49-29-12

TOUS LES MOIS LES MEILLEURS PRIX EN DIRECT DE HONG KONG

SCORPIO GUN

Pour playstation

G-CON

199F

PORT Gratuit !!!!!

AUTO FIRE & RELOAD

PLAYSTATION SONY

Xplorer

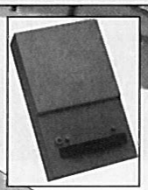
Action replaycd

Jouez a tous les niveaux cachees de vos jeux PSX.

Permets de voir toutes les sequences annimee de vos jeux sans les finir !!!!

149F

PORT Gratuit !!!

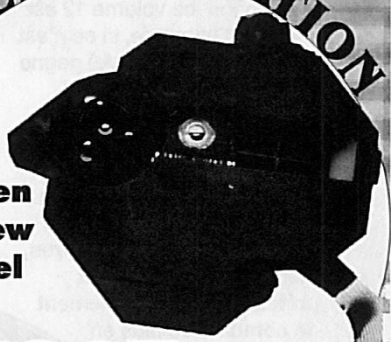


-Vies infinies
-energie infinies
-etc.....

Jouez avec vos copy cd sur playstation*

Copy ou cdr = backup de securité, conformément a la loi. Avoir une copy sans original est illegal

LASER PLASTATION



Ancien et new model PSX.

199F

PORT Gratuit !!

KIT DE MODIF PLAYSTATION

Nouveau
facile a monter

Kit modif PSX et cable RGB

Marche avec tous CD et CDR !!!

99F

Port Gratuit

Avec plan de montage inclus

MEMORY CARD PSX

89F

VISA MasterCard

Adresse: Megel-WORLDGAME 72 Av balzac 91420 Morangis 01-60-49-29-12

Designation	Qte	Prix
Port Gratuit		
Total		

Nom :..... Prenom:.....
Adr :.....
C.postal:..... Tel : .....
Ville :.....
Carte bleue n°: .....
Date validite ...../..... Signature.....

CHQ ☐
CB ☐
CRBT ☐

Contre remb +30f

Photo non contractuel prix valable jusqu'a fin de stock

ANIMÉ+

■ **"Seraphic Feather 4".** Je ne vais pas vous parler que des mangas que j'aime, cela serait trop facile. En voilà un qui me semble imbitable. Une histoire à dormir debout, une mise en case fouillis, et quasiment aucun décor... Un shojo comme tant d'autres.

■ **"Chiralty 2".** Certes le scénario n'est pas franchement génial, mais entre la qualité du dessin de Satoshi Urushihara et ses héroïnes, il serait dommage de manquer ce manga.

■ **"Les Chevaliers du Zodiaque 12".** Courage, plus que quelques numéros à tenir, le "Sanctuaire" est presque terminé, "Poseïdon" sera expédié en quelques volumes. Pour qu'on puisse enfin avoir droit à "Hadès", la série inédite ! Sinon ce volume 12 est comme d'habitude, si ce n'est que Shun (Andromède) gagne un combat (un collector) !

■ **"Flag Fighter 1".** Un scénario pondu entre deux stations de métro (celles du métro japonais sont un peu plus distantes que les nôtres, mais quand même !) est prétexte à un enchaînement de combats de plus en plus durs. Un must dans le genre de repompe bête et méchante, et sans aucune originalité.

■ **"Evangelion 3".** En manga, c'est un peu moins lourd qu'en dessin animé, mais ça reste quand même "Evangelion". Le seul passage que j'aime bien c'est, vers la fin de la série, quand l'histoire devient très glauque ! Du reste, un nouveau film d'animation vient de sortir où la plupart des héros meurent... Il faut absolument que je le regarde, ça me mettra peut-être de bonne humeur !

Kenshin

"Kenshin" est d'un style très classique pour ce qui est du dessin, c'est du manga comme on en a déjà vus des dizaines.
L'histoire met en scène un ronin dans le Japon médiéval. C'est beaucoup moins sanglant que d'habitude, le manga alterne des passages humoristiques et d'autres très sérieux, un peu comme dans "City Hunter".
Le héros, Kenshin, connu aussi sous le nom de Battosaï Himura, est un assassin légendaire qui s'est battu pour la fin de l'ancien régime. Mais maintenant, il erre comme un vagabond. Il possède une technique de katanna très originale, puisque sa lame est affûtée à l'envers. Il est très rapide, ce qui lui permet d'affronter plusieurs personnes à la fois. Il va se prendre d'amitié pour une jeune femme, responsable d'un dojo sans élèves. De cette association vont naître plusieurs aventures palpitantes !
Au départ, "Kenshin" ne paie vraiment pas de mine : on se dit que c'est hyper classique, ce qui n'est pas complètement faux, mais tellement bien amené qu'on se laisse facilement entraîner.

Editeur : Glénat

Cat's Eye

Tsukasa Hojo est un mangaka très apprécié, et même si "Cat's Eye" n'est pas d'une qualité graphique irréprochable, on reconnaît facilement sa patte. C'est l'histoire des trois sœurs, voleuses, dans la lignée d'Arsène Lupin. Ces trois monte-en-l'air ne tuent ou ne blessent jamais leurs victimes. En plus d'avoir du style, elles annoncent toujours à l'avance quels objets elles vont dérober. Hitomi et Toshio sortent ensemble, Hitomi étant l'une des Cat's Eye, et Toshio, nul autre que l'inspecteur de police qui les traque. Vous imaginez donc qu'elle se sert de lui assez souvent (il est un peu nigaud...). Mais elle l'aime aussi... Vous pouvez facilement deviner tous les problèmes que cette situation pour le moins inhabituelle ne manquera pas de poser.
A noter que les éditions Tonkam ont relié deux mangas par volume pour en faire une édition de luxe et une série assez courte qui ne comptera donc que dix volumes.
La série télé laissait beaucoup d'interrogations en suspens que le manga va pouvoir éclaircir !

Editeur Tonkam

GAME PARTNER

MANGA Vidéo

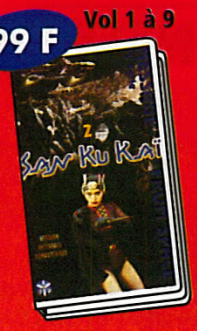
TÉL: 01.42.63.41.08

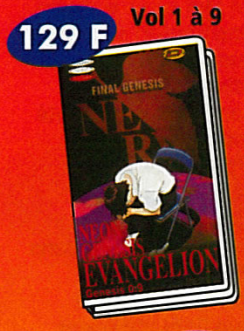
Ah! My Goddess Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Albator 84 le Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film NEW	V.F	129 F
Art of Fighting	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Capitaine Flam la Série Vol 1 à 13	V.F	99 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Docteur Slump Vol 1 à 2	V.F	129 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Epis Inédits Vol 1 à 6 NEW	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Evangelion Vol 1 à 9 NEW	V.F.S	129 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1	V.F	119 F
Iria Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F.S	129 F
Les Cités D'or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 2	V.F	129 F
Princesse Minerva	V.F.S	109 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5 NEW	V.F	129 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 NEW	V.F	129 F
San Ku Kai Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Suikoden	V.F	109 F
Street Fighter 2V Vol 1 à 7 NEW	V.F	129 F
Tenchi Muyo Spécial	V.F	119 F
Tom Sawyer Vol 1 à 6	V.F	99 F
Torpedo	V.F	99 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Très cher frère Vol 1 à 2 NEW	V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 4	V.F	99 F

Les Mangas érotiques

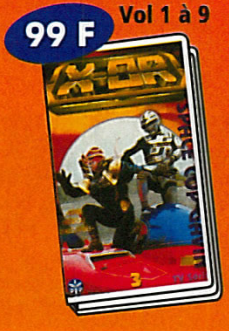
Select X 2
Alien from Darkness
Imma Yojo Vol 1 à 3
Anges des Ténèbres
Shin Angel Vol 1 à 5
Visionary
Miss Visionary
Belles et Diables
Emmy la cochonne
Twin Dolls Vol 1 à 2
Manga X
Twin Angel Vol 2 à 4
Mission Extrême Vol 1 à 2
Cris et Châtiment
Dragon Pink Vol 1,2,3
Ma Sorcière Rei Rei Vol 1 à 2
Parade Parade
Hard Stock

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.





TOUS LES NOUVEAUX MANGAS VIDÉO DISPO



1 Tshirt Cobra offert à partir de 600F d'achat

1 Sweat Cobra offert à partir de 800F d'achat

PROCHAINEMENT, LA SORTIE DE GOLDORAK

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, av. de Clichy 75017 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Tél.....
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port étranger:	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H (frais de port 30F)

Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

LICENCES

■ **Galleon sur Dreamcast ?**
Le prochain jeu PC des créateurs de Lara Croft (qui ont monté leur propre studio, Cofounding Factor) s'intitulera Galleon. Selon diverses sources diverses, il a de fortes chances d'être adapté sur Dreamcast.
On ne sait que très peu de choses sur Galleon, si ce n'est qu'il s'agit d'un jeu d'aventure qui vous met dans la peau d'un pirate.
Par contre, on sait que si Cofounding Factor devient effectivement licencié Dreamcast, ça risque de faire très mal !

■ **Les 24 heures du Mans.**
Infogrames a dégoté la licence des très médiatiques 24 heures du Mans en vue de les adapter sur Playstation et PC. Ce sont les équipes de Eutechnix (créateurs de l'excellent M6 Turbo Racing) qui auront la rude tâche de développer la bête (notre photo). Sortie prévue pour début 99.

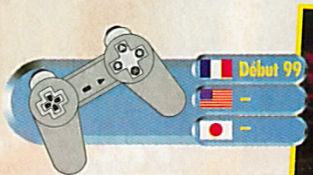
■ **Sponsoring.** Après avoir empoché la licence de Ronaldo, Infogrames nous apprend qu'il serait sponsor exclusif de l'Olympique lyonnais durant la Coupe d'Europe de foot 98/99. N'oubliez pas qu'Infogrames est un éditeur lyonnais...

■ **Super Road Junior.** Ceux qui attendent Superman sur Nintendo 64 seront heureux d'apprendre que le jeu sortira finalement début décembre, en même temps que Titus Junior sur Game Boy. Roadsters 98 qui met de superbes Lamborghini en vedette est quant à lui retardé à début 99.

V-Rally 99

V-Rally sur N64 nous a enfin été présenté en version jouable. Première (et étonnante) impression : le jeu est graphiquement un poil en dessous de la version Playstaion. Mais attention, niveau options, le jeu regorge de nouveautés qui devraient enfin combler les amateurs de courses auto sur N64. On y découvre un mode Arcade, un Time Trial (avec le fantôme de vos prouesses précédentes), et un mode Championnat. Vous pourrez disputer chacun de ces modes à deux joueurs, en écran splitté (vertical ou horizontal).
Les 40 spéciales se déroulent dans huit pays différents (Alpes, Indonésie, Angleterre, Espagne...), et ce sont pas moins de quinze voitures officielles du Championnat du monde de rallye 98 qui seront proposées (dont trois cachées). Evidemment, le jeu intègre des conditions météo variables, et vous pourrez courir quelques spéciales nocturnes.
De plus, le jeu est compatible avec le Kit Vibration et les différents volants. Et puisqu'on parle de V-Rally, apprenez également que la version Platinum de V-Rally PSX est actuellement disponible. Cette nouvelle mouture propose en "caduxbonox" une nouvelle caisse (la Toyota Corolla) et est compatible avec le Dual Shock.

Driver



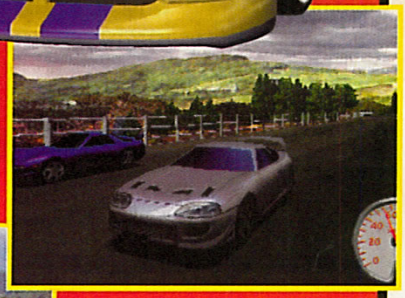
L'équipe responsable des Destruction Derby et du fameux Shadow of the Beast, Reflections Technologies, a décidé de remettre le couvert. Son nouveau jeu, teinté de trips à la Crime Killer, vous propose de vous balader en ville au volant de la caisse d'un indécrottable justicier. En toute logique, la ville est totalement ouverte et vous aurez un paquet de missions à remplir : empêcher un casse, suivre des individus louches jusqu'à un repère mafieux de grande envergure... Rien ne vous sera épargné. La vie de la ville (sa circulation, sa signalisation...) est reproduite jusque dans ses moindres détails et, connaissant la maîtrise de la 3D du développeur, on peut s'attendre à un produit d'envergure.

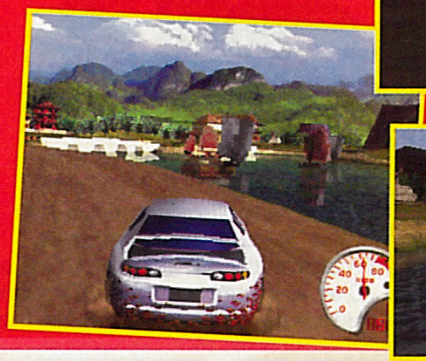
Accessoire Playstation
UNE POGNE DE FER

● Exclusivement réservée aux droitiers, The Glove est un accessoire pour la Playstation, qui s'attache au poignet et à l'avant-bras, plaçant la paume et les doigts sur le tableau de bord de l'engin. Les directions sont dirigées par le poignet, selon l'inclinaison donnée. Il est possible de tout reconfigurer à sa guise. The Glove a été spécialement conçu pour les jeux de course et les doom-like. Nous l'avons donc testé avec Colin Mac Rae Rally et Exhumed. Verdict : ce "pad" manque souvent de précision, même avec les deux modes analogiques proposés. L'articulation haut-bas est un peu dure, ce qui fatigue vite le poignet. Paradoxalement, c'est avec Parappa the Rapper que cet accessoire fonctionne le mieux. En conclusion, The Glove est un gadget amusant, qui vous permet de jouer avec une seule main (mais pour le mettre, il vous en faudra quatre !). Il coûte environ 300 francs et n'est pas compatible Dual Shock. En import, il existe aussi pour Nintendo 64. Parfait pour les collectionneurs d'objets hallucinants.

C3 Racing

Difficile de faire original avec une simulation auto. Infogrames l'a bien compris et propose une réédition de titres maintes fois parus en jouant la carte du nombre. Les joueurs vont donc pouvoir disputer une trentaine decourses. Comme de bien entendu, les plus grands noms de l'automobile ont donné leur accord (Peugeot, Chrysler, Renault, Ford, Mitsubishi...) pour que vous puissiez chevaucher leurs derniers fleurons. Le jeu comporte un mode Championnat, divisé en quatre étapes : le GTI amateur (cinq courses), le GTI pro (dix courses), les performances d'amateurs (cinq courses) et les performances pro (dix courses). Evidemment, un mode Arcade vous permettra, dans un premier temps de cous excercer sur les différentes courses, qui se déroulent un peu partout dans le monde (Afrique, Chine, USA, Pérou, Italie). Bref, vous allez voir du pays !





Test Drive 4x4

La suite de Test Drive off Road va bientôt voir le jour. Comme d'hab, vous serez propulsé aux commandes de 4 x 4 surgonflés et comme d'hab vous devrez jouer des coudes pour treminer en première position. Le jeu inclut les plus célèbres modèles de 4 x 4 (dont le Hummer d'AM General, le Land Rover Defender 90, le Dodge Van V12, etc.) et vous propose six destinations particulières (Hawaï, la Californie, le Mont-Blanc...), subdivisées en différentes spéciales. Grosse nouveauté, vous pourrez "upgrader" vos bolides et détruire des éléments du décor genre barrières...

DIVERS

■ **Promo.** C'est le 15 novembre que vous aurez l'indicible honneur de retrouver notre tout nouveau hors-série dédié aux solutions de jeux sur Playstation.

Au programme : les soluces complètes de Medievil, Wild Arms, Breath Of Fire III, Spyro et Tenchu, Brave Fencer Musashiden et les coups spéciaux de Rival Schools et X-Men vs Street Fighter. Alors foncez à votre kiosque préféré, vous devriez également y trouver une petite surprise...

■ **Musée.** L'unique musée consacré aux jeux vidéo s'est installé à Berlin. C'est ce que nous apprend l'édition du 2 octobre de notre confrère "Libération". Ce musée regroupe toutes les vieilleries qui font fantasmer le patron (Pong, Tetris, Scramble...) et les consoles sur lesquels ils sévissaient. Les plus curieux pourront même le retrouver sur Internet : **www.computerspielemuseum.de**

■ **Retards.** Working Design nous apprend que la sortie de la version américaine de Lunar : Complete (PS) est repoussée à décembre, et que Silhouette Mirage ne sortira finalement pas avant janvier 99. Qu'importe, Metal Gear sort lui, en américain, dès la fin octobre !

■ **Coup de pouce.** Le grand prix Avenir de l'affiche de cinéma 98 offre maintenant la possibilité à quiconque le désire de voter pour son affiche de ciné préférée. Vous pourrez donc vous prononcer via Internet à l'adresse suivante : **http://www.avenir.fr** du 20 octobre au 20 novembre prochain.

EMUL'STATION

■ **VOTRE COURRIER** prouve que les émulateurs vous intéressent. Pour plus d'infos, nous vous conseillons de lire avec attention le dossier spécial que nous avons publié dans Consoles+ n° 79. Pour commander ce numéro, téléphonez au 01-64-81-20-23.

■ **BONS PLANS.** Voici quelques adresses Internet pour vous adonner au téléchargement de Rom. Toutes les adresses qui suivent doivent être précédées de l'indicatif **http://www.**

daveclassics.com/
Certainement la base de données la plus complète sur les émulateurs du monde PC. Mise à jour quotidiennement, elle vous informe des dernières nouveautés et des mises à jour des émulateurs. Vous y trouverez la plupart des Rom de jeux pour vous éclater sur micro. Une version française du site est disponible à cette adresse : **mygale.org/05/cyu**

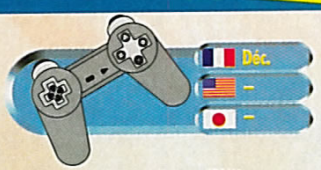
mygale.org/03/assault/
Romano, un de nos lecteurs, s'occupe d'un site sur les émulateurs. Assault on the Web, c'est le nom de son site, est entièrement en français et propose la liste des autres sites en français, des patches pour traduire des Rom de RPG japonais en anglais (ou parfois même de l'anglais au français). Qui n'a jamais rêvé de jouer à Secret of Mana 2 en anglais sur Super Nintendo ?

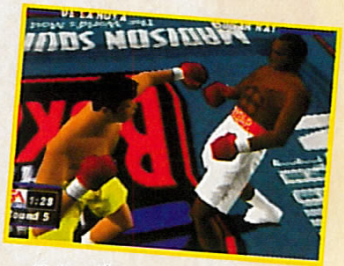
emulation.net/
Ce site est exclusivement dédié aux possesseurs de Macintosh. On y dénombre une trentaine d'émulateurs et le site est mis à jour plusieurs fois par semaine. Un must.

NBA Live 99

NBA Live est de très loin l'une des meilleures séries de basket jamais sorties sur Playstation. Cette nouvelle mouture estampillée 99 ne devrait pas (notez le conditionnel) faillir à la réputation forgée par les premiers volets. D'un point de vue graphique, le moteur 3D a été encore amélioré, les joueurs sont dotés de deux fois plus d'animations (pourvu que ça n'entache pas la jouabilité) et la présentation est digne des meilleures retransmissions télévisées.
Un mode Manager vous permettra de recruter les jeunes talents, un mode Saison de disputer la saison 98 au côté des plus grands noms de la NBA (l'actualisation des équipes est évidemment de mise). On trouve aussi des modes Exhibition, Championnat, Multijoueur... EA annonce avoir également peaufiné l'intelligence artificielle des adversaires, à présent capables de mettre en place de véritables stratégies pour vous contrer. Comme d'habitude, ce NBA Live s'annonce très complet. Reste maintenant à voir ce que vaut la jouabilité...

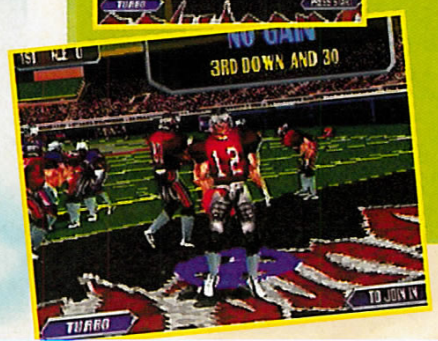
K.O. Kings





Pas moins de 38 boxeurs professionnels (dont les célèbres Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard ou Oscar de la Hoya) ont été réunis par EA pour cette simulation de noble art. Sugar Ray et Oscar de la Hoya ont travaillé en étroite collaboration avec l'équipe de développement et ont même prêté leurs corps au procédé de Motion Capture pour parfaire le réalisme des attitudes. EA a poussé le vice jusqu'à "motion-capturer" le célèbre arbitre Mills Lane... C'est évidemment bourrin comme une foire aux marrons, un poil sanglant et pas trop mal réalisé. Si EA tient ses délais, la bête devrait être disponible dès décembre.

NFL Blitz



C'est sur le front de l'arcade qu'a décidé de se battre cette nouvelle simulation de foot américain, et le résultat semble prometteur, à condition d'apprécier ce sport de bourrins. Sur le terrain, la brutalité des situations est véritablement poilante, les stratégies sont multiples, et la jouabilité tient monstrueusement la route. Evidemment, il faut aimer se faire saquer par des lignes offensives vicieuses comme tout, ou gamberger sur les tactiques. Si vous êtes de ceux-là, NFL Blitz devrait vous faire passer de bons moments.

achetez vendez aux meilleurs prix

CYNER J

Nouveau

PROCHAINEMENT OUVERTURE AUX SABLES D'OLONNE

CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PSX
YANNICK NOAH

NINTENDO64
ZELDA

game boy color

	AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau	AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	
Nouveau	BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	
	CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
	COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
	DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
	ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
Nouveau	FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du général Leclerc 95130	
	LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
	LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
	LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
	LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
	MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
	MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
	MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
	STRASBOURG	CYNER-J	9 rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
	MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
Nouveau	NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
Nouveau	NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	
	ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
	ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
	ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
	ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
	VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
	RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	21 27 77 11 19
Nouveau	TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80

NINTENDO64
BUCK BUMBLE

PSX
SCARS

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PSX
CRASH BANDICOT 3

PSX
TOMB RAIDER 3

PSX
PROPINBALL BIG RACE USF

CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Réalisation SCOR : Tél : 01 45 49 04 70

GB COULEUR

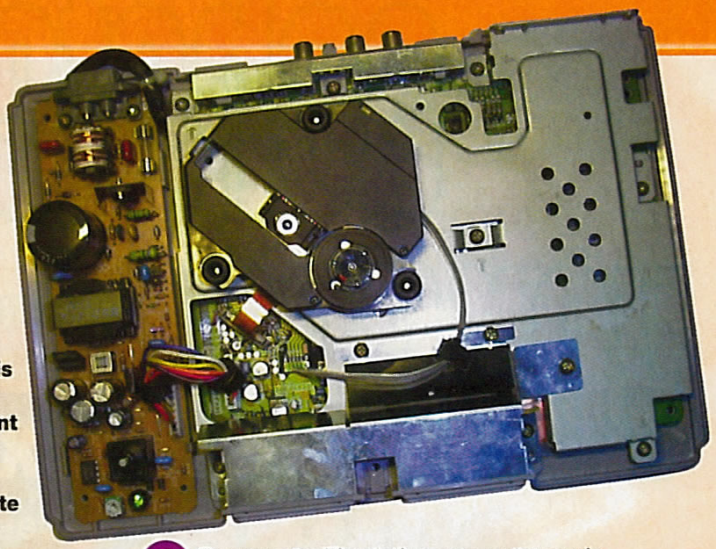
■ **La console.** La sortie de la portable est fixée au 24 octobre au Japon et au 23 novembre en France (prix de vente : environ 500 francs). En attendant un dossier complet le mois prochain, voici ce que nous pouvons vous dévoiler.

■ **Quid des anciens jeux ?** TOUS les anciens jeux (plus d'un millier de titres !) peuvent être "colorisés" via la Game Boy Couleur. Le résultat est très proche de celui découvert avec le Super Game Boy, qui colorisait les différents niveaux de gris avec des teintes spécifiques.

■ **Quid des nouveaux ?** Nintendo annonce six jeux colorisés pour la fin de l'année (Quest For Camelot, Game & Watch Gallery 2, Harvest Moom, New Tetris, Pocket Bomberman, Pocket Tales Conker). Pour leur part, Mario, Zelda, Donkey Kong et Wario Land 2 verront le jour courant 99. Les éditeurs tiers sont sur la brèche : Infogrames avec Titi & Grosminet et Buggs & Lola Bunny ; Take Two avec Montezuma's Return, Reservoir Rat et Cool Hand ; Titus avec Titus Junior.

■ **Au final...** La prise en main est très agréable, l'autonomie des piles serait d'une vingtaine d'heures, l'écran est très lisible (mais non rétro-éclairé). La molette pour modifier le contraste a disparu. Par contre, une liaison infrarouge permet, a priori, d'échanger des infos.

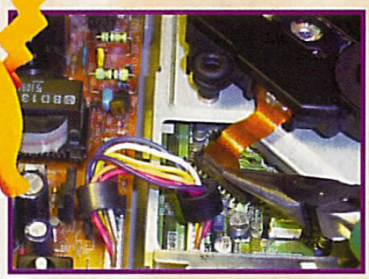
Travaux pratiques
CHANGEZ VOTRE BLOC OPTIQUE PS !



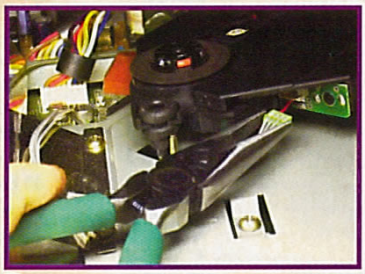
● Si vous avez une vieille Playstation avec une lentille décentrée qui ne fonctionne qu'une fois sur dix, et seulement dans la position de la tortue, voici la solution miracle. Depuis peu, des blocs optiques officiels Sony sont importés en France. Ils permettent de remplacer un bloc déficient. Votre vieille console se retrouve rutilante (presque) comme au premier jour. Cette cure de jouvence permet de visionner correctement les scènes cinématiques, d'avoir des temps de chargement normaux et surtout, de jouer quand on le veut (et non quand la console en a envie). L'installation est assez simple, mais il vous faudra être minutieux.
Il existe deux modèles de bloc optique.
Les nouvelles séries (pour les nouvelles Playstation) sont vendues dans une boîte marron, les anciennes (pour les premières Playstation) se trouvent dans une boîte blanche et coûtent un peu moins cher. Sur certaines Playstation, il faut absolument rallonger le fil de connexion. Avant de vous lancer, assurez-vous que vous avez choisi le bon modèle. N'hésitez pas à aller demander conseil à votre vendeur avec votre Playstation sous le coude.

1 Ouvrez votre Playstation avec un tournevis (à ce moment précis votre garantie est annulée). Si vous avez une vieille console, elle devrait ressembler à la photo ci-dessus.

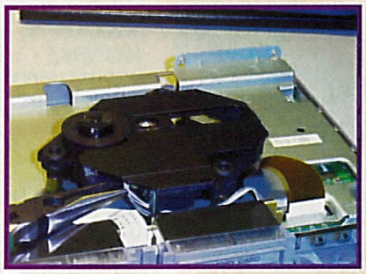
Les deux modèles coûtent environ 300 francs et peuvent être trouvés dans toutes les bonnes boutiques spécialisées (pour les boutiques qui veulent s'y mettre : le fournisseur de ces blocs est le grossiste Web).
ATTENTION ! n'oubliez pas que l'ouverture de la console annule la garantie ! Ne pratiquez cette opération que si vous n'avez plus rien à perdre. Si votre console est encore sous garantie, profitez-en... Voici, en photos, les différentes étapes de l'installation.



2 Avec une petite pince, déconnectez soigneusement, sans forcer, la nappe à la gauche du bloc optique d'origine.



3 A la droite du bloc optique, déconnectez soigneusement le fil. Après cette deuxième opération, le bloc optique est libéré. Vous pouvez l'enlever sans forcer, mettre le neuf à la place, et reconnecter les fils là où vous les aviez enlevés.

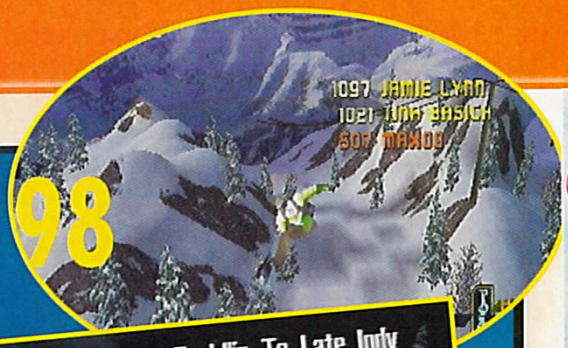


4 Sur les nouvelles Playstation, il n'y a que les emplacements des fils qui changent. La nappe se trouve à droite et le petit fil à gauche. Il se peut que vous ayez besoin d'une rallonge. A part ça, l'installation est simplissime. Pourquoi s'en priver !

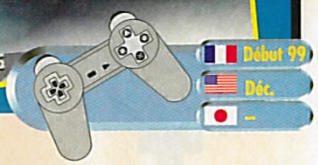
Twisted Edge

Distribuée par Infogrames et réalisée par Kemco, cette nouvelle simulation de snowboard sur N64 regroupe tous les éléments du genre : slalom, half-pipe, et saut... huit surfeurs avec trois planches aux comportements spécifiques... toutes les figures possibles et imaginables... un mode 2 joueurs... et la compatibilité avec le Kit Vibration. Sur le papier, c'est très chouette, reste à voir si à l'usage ce Twisted Edge sera meilleur que 1080° Snowboarding.

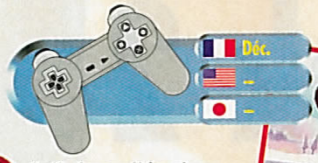
Pro-Boarders 98



Comme son nom l'indique, Pro-Boarders réunit les plus grands champions de snowboard. Quatre garçons et quatre filles s'affronteront à travers neuf épreuves (Boardercross, Big Air, Half-pipe, etc.). Toutes les marques qui sponsorisent les champions sont présentes (K2, Burton...). Le jeu est plus axé simulation que Coolboarders 3 et semble très prometteur au niveau technique : graphismes magnifiques, animation fluide et rapide... Bref, on a beaucoup de mal à retenir le Switch !

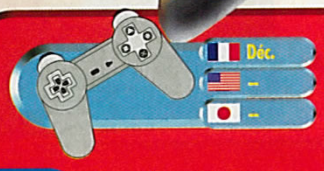


Psybadek



Réalisé par l'équipe de WipEout, ce jeu s'en démarque complètement. Dans la peau du petit Xako ou de la jeune Mia, vous allez chevaucher des sortes d'overboards à propulsion afin de dégoter tous les bonus d'un niveau et blaster le reste. Le jeu compte quatre mondes (montagne, jungle, désert, monde souterrain) divisés chacun en six niveaux. L'ensemble se rapproche plus du jeu de plates-formes que de la simu de snowboard. Son design s'adresse aux plus jeunes, mais la variété des niveaux et la musique "fooonkie" séduiront peut-être quelques vieux routards...

Streak



La mode est à l'overboard. Après Psybadeck, c'est au tour de Streak de se lancer tête baissée dans le genre, mais avec une ambiance qui n'a vraiment rien à voir avec le sus-nommé. On s'adresse ici aux petits gars qui préfèrent se vautrer dans une ambiance post-apocalyptique bien crado plutôt que léviter dans le monde très coloré de Psybadeck. Le jeu vous propose de sélectionner votre joueur parmi six "boarders" aux compétences différentes. Ensuite, à vous les courses endiablées pour terminer premier tout en réalisant les plus chouettes figures. A noter un mode 2 joueurs en écran splitté.

HIT PARADE

■ **Toutes les semaines,** "Famitsu" (la bible du jeu vidéo nippon) et "CTW" (l'hebdo anglais de la profession) publient les meilleures ventes de jeux. Les chiffres de la dernière semaine de septembre montrent comme une légère différence de goûts entre l'Europe et le Japon...

■ **Le Top de Famitsu.** C'est Pocket Monster Game Boy (avec plus de 100 000 unités) qui se retrouve bizarrement en tête des charts alors que Konami propose son Metal Gear (un peu moins de 60 000 unités pour cette période). Voici le classement :
1. Pocket Monster (GB).
2. Metal Gear (PS).
3. Simulation RPG Sequel (PS).
4. Max 2 (PS).
5. SD Gundam Gen. (PS).
Suivent d'autres jeux PS inconnus sous nos latitudes. A noter qu'aucun jeu N64 ne fait partie de ce top 10 !

■ **Les Charts de CTW.** C'est Tekken 3 (PS) qui dès sa sortie a pris la tête du classement anglais, mais l'enthousiasme de Sony est assez vite retombé...
En effet, nombre de revendeurs se sont plaints de méventes dû au piratage et à une version officielle très en retard sur son homologue nipponne.
Le classement CTW est le suivant :
1. Tekken 3 (PS).
2. F1 World Grand Prix (N64).
3. Mission Impossible (N64).
4. Toca Touring Car (PS, PC).
5. WWF Warzone (PS, N64, GB).
6. Colin Mac Rae (PS).
7. Alerte Rouge : Missions Tesla (PS).
8. Tomb Raider 2 (PS et PC).
9. Premier Manager 98 (PS et PC).
10. V-Rally (PS), suivi de très près par Gran Turismo (PS).

BLAST PIRATE !

■ **Ce que cache réellement le Pad N64.** Les autorités paraguayennes ont mené différents raids en vue d'éradiquer le piratage qui sévit sur leur territoire. Les saisies, d'un montant estimé à 2 400 000 francs, ont permis de mettre la main sur des jeux N64 et Snes piratés et de découvrir de drôles de pad (notre photo) du nom de Mega Joy (tu m'étonnes !). Ces "pads" dissimulent dans leurs entrailles une Rom contenant 60 jeux Nes (Radius, Super Mario, 1942...) et se branchent sur la télé. C'est beau le progrès...

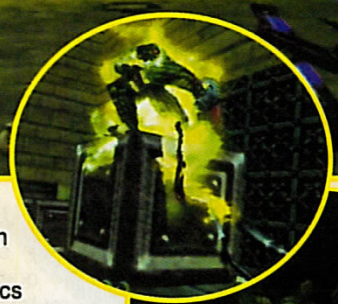
■ **Le CD PSX incopiable.** On nous l'annonçait depuis des lustres et elle vient finalement de débarquer : la première protection anticopie vient de démarrer sa carrière sur le CD de Medievil. Son effet consiste à geler le jeu copié au bout de quelques niveaux avec un beau logo d'erreur disque (na !). Cela devrait mettre fin à la gravure sauvage. De leur côté, les pirates déclarent déjà savoir comment déplomber tout ça. O.D.T. devrait également profiter de cette "protection".

■ **La Dreamcast passe au bleu.** D'après nos dernières informations, les CD-Rom destinés à la Dreamcast pourront stocker plus d'un gigaoctet de données. Lesquelles ne seraient lisibles que par le laser bleu conçu par Yamaha et Sega. Il faudra donc un graveur spécifique pour les copier (nanère !). Un bon moyen de contrer les pirates tout en maintenant un prix des jeux raisonnable.

Apocalypse

Ça y est, le jeu qui met en scène le clone virtuel du musculeux Bruce Willis pointe le bout de ses pixels. Comme annoncé, l'intro est impressionnante (chouettes images de synthèse et modèles 3D de Bruce assez convaincants). Quant au jeu, il n'est pas en reste : c'est du blast à l'état pur, avec des armes de folie et des ennemis à foison. A la manière de Project Overkill (C+ 59 : 89 %), chaque bouton du pad correspond à une direction.
Le jeu baigne dans une ambiance postapocalyptique hallucinante, compte quelques phases plates-formes et s'inscrit dans la droite ligne de One (C+ 74 : 89 %), ce qui n'est pas une mauvaise chose !

Turok 2



Avec ce Turok 2 Seed of Evil, on mesure l'énorme travail fourni par les équipes de développement d'Iguana. Les effets spéciaux sont hallucinants et la qualité des animations montre ce que la Nintendo 64 a dans les tripes. Le nombre d'armes est incroyable, pas moins d'une trentaine, et varie en fonction du milieu dans lequel vous évoluez : à l'air libre ou sous l'eau. Le mode Multijoueur (jusqu'à quatre) semble également très prometteur. On attend bien évidemment beaucoup de la cartouche d'extension mémoire qui permet d'augmenter la définition graphique (sortie en décembre au prix de 200 francs selon Nintendo), pour atteindre une qualité inédite à ce jour sur console. La version proposée par Acclaim ne comportait que 4 niveaux. Ce qui n'a pas empêché certains magazines, que nous ne nommerons pas, de publier un test à partir de cette démo... Bonjour la rigueur ! Vrai test de ces "Graines du Diable" dans le prochain numéro de Consoles+.

Exterminator

De shoot futuriste, mâtiné de courses à la WipEout, semble prometteur. On y retrouve l'action trépidante d'un shoot archi-classique avec le stress de la course contre la montre. En effet, une bombe à retardement est placée sous l'un de vos six vaisseaux de combat. Votre mission : finir le niveau au plus vite, blaster tous les ennemis qui traînent, et empocher tous les bonus. En fin de niveau, il vous sera possible de booster et de remodeler votre appareil.
On vous en reparle très prochainement.

N 64

790

CYBERNATOR

le meilleur ami du joueur

Playstation, Nintendo, PC, Air Soft Gun

PSX DualShock

780

Transformez votre console
en version multistandard

Achète, Vend et Echange
tous jeux vidéo
Réparation de consoles

PLUS DE 100 TITRES PSX
AUX MEILLEURS PRIX

Des Prix,
Des Services,
Des Conseils.

NEW 399 | 399 | NEW | 399 | 399

349 | 359 | 359 | 349 | NEW | 349 | 339 | 349 | 299 | 349 | 339 | 339 | 339 | 339 | 299 | 339 | 339 | 349 | 349 | 229

Du lundi
au vendredi
De 12h00
à 20h00
Le Samedi
De 10h00 à 21h00

VOUS AVEZ UN PROJET ?
CONTACTEZ-NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.
76, bd des Batignolles 75017 PARIS - Tél : 01 42 93 02 93 - Fax : 01 42 93 01 98

PlayStation and Glasstron are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Air Soft Guns

Jouer n'est pas tuer

Nom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code postal : .....

❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bancaire :
Expire fin :
❑ Contre remboursement

Bon de commande à retourner à :
76, bd des Batignolles 75017 PARIS - Tél : 01 42 93 02 93 - Fax : 01 42 93 01 98

Titres	Prix	Consoles	Prix
Ou :			
Frais de port Jeux : 30 F Consoles : 60 F		TOTAL	

JEUX DE RÔLES

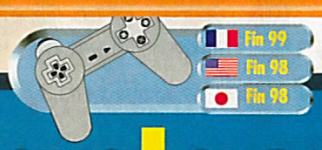
■ **UN OVNI DANS LE PLI** (Paysage Ludique International). On vous a déjà parlé de "The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen", mais il est à ce point poilant qu'on remet le couvert. Ce petit jeu de rôles d'une cinquantaine de pages oblige, en gros, à raconter des histoires. Quand on est bloqué, on paie une tournée à tout le monde, et on passe la main. C'est (hic !) merveilleux.

■ **HEXAGONAL A LES CROCS !** Deux nouveautés en français pour "Vampire" cet automne : "Les Vampires de l'Orient" (de quoi jouer des suceurs de sang chinois, et tout ce qui s'ensuit) et le "Guide du conteur du Sabbat", qui détaille le fonctionnement d'une organisation aussi puissante que cruelle... Du tout bon !

■ **"GUILDES" : MULTISIM MET LE TURBO.** Les suppléments "Guildes" se bousculent en ce moment : "Le Guide de l'Aventurier", qui contient tout ce qu'il faut pour enrichir une campagne, est déjà sorti ; "Les Kheyzas", un nouveau livret maison devrait suivre dans la foulée avant la fin de l'année.

■ **"IN NOMINE" PAS MORT...** "Le Guide des démons", initialement prévu pour... maintenant, est repoussé à la fin de l'année, au mieux. On nous promet un recueil de scénarios à la place. Rappelons que "In Nomine Satanis", le jeu français le plus populaire, en est déjà à sa troisième édition.

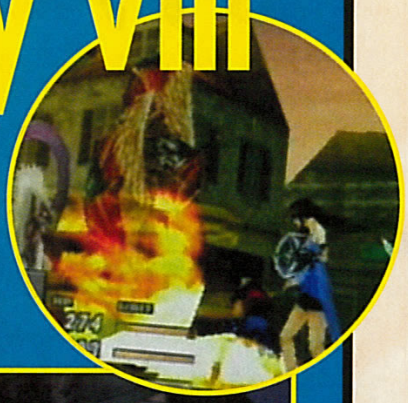
■ **WHITE WOLF SE DOPE-T-IL ?** La firme américaine ("Mage", "Vampire" et "Trinity") sort à présent une bonne dizaine de suppléments par mois, tous jeux confondus. Au programme : un "Companion Wild West", des rééditions "Mage", un supplément "Wraith" et un scénario "Trinity".

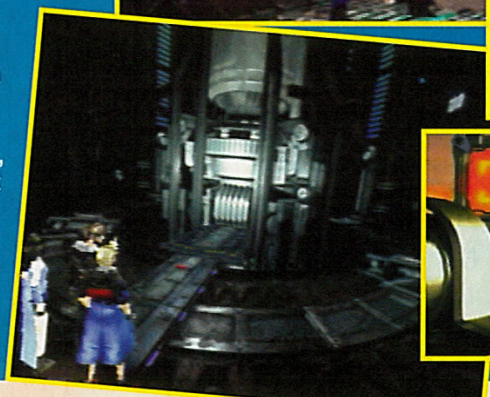


Final Fantasy VIII

Bonne nouvelle ! Il semblerait que la version US de Final Fantasy VIII va sortir très bientôt, puisqu'elle est annoncée pour cet hiver. Mauvaise surprise : le jeu francisé ne sera disponible que l'année prochaine. Mais il y a de grandes chances pour que l'on puisse y jouer en version US dès ce Noël. Sinon, des bruits courent indiquant que la démo jouable, disponible dans Brave Fencer Musashi Den, ne reprendrait pas un passage du jeu, mais aurait été en fait réalisée spécialement. Il faut donc s'attendre à un jeu encore meilleur que ce que nous avons pu voir jusqu'à présent. En tout cas, pour ce qui est des scènes cinématiques, c'est tout bonnement impossible car la qualité déjà atteinte est incroyable. Les magies ont été améliorées pour être encore plus belles.

Un gros travail a été réalisé sur les personnages pour rendre leurs mouvements moins gauches, et plus réalistes. De même, leurs textures ont été retravaillées pour ne pas dépareiller avec les superbes décors. N'en jetez plus !



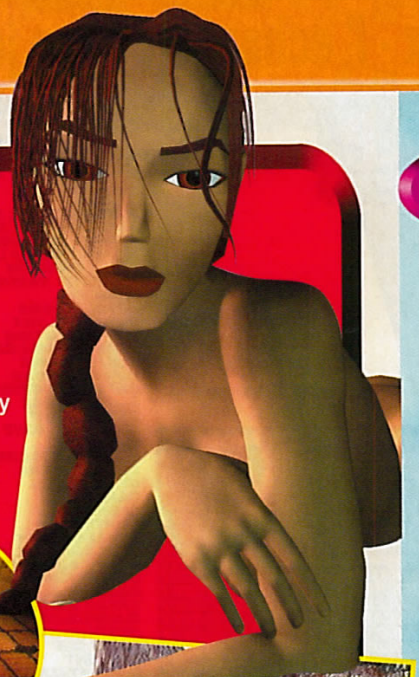


Monkey Hero

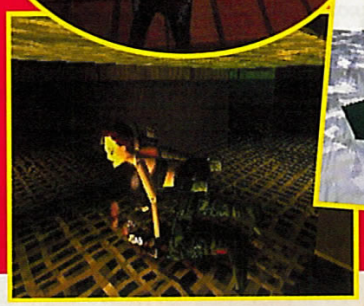
Maintes fois annoncé, maintes fois repoussé, Monkey Hero devrait enfin voir le jour au mois de décembre. Take 2 Interactive annonce un RPG dans la grande tradition de Zelda, qui comptera plus de 2500 écrans de jeu répartis à travers 16 donjons. Vous incarnez le jeune Monkey, qui devra retrouver les huit chapitres de "L'Histoire de la magie" dérobés par le seigneur des Cauchemars. Magies et armes destructrices seront de la partie, reste à voir si la réalisation suivra...

DES NEWS DE DERNIÈRE MINUTE ? RETROUVE LES INDIS

Tomb Raider III



Pas un mois ne se passe sans que nous ne récupérions de nouvelles infos et photos sur Lara Croft. Cette fois, c'est à une version jouable que nous avons eu le plaisir de nous adonner. Lara est capable de nouveaux mouvements tels que le sprint, la marche à quatre pattes ou le Monkey Swing (elle s'accroche au plafond et avance à la force des bras). Le système de sauvegarde a été revu et propose un mix entre la sauvegarde "quand et où vous voulez" et le principe des cristaux du premier volet. Le jeu est, dans l'ensemble, beaucoup plus noir qu'avant et le moteur 3D entièrement retravaillé offre une lisibilité lointaine ainsi que des effets de lumière bien meilleurs. A noter que l'action trépidante du second volet laisse place à des énigmes plus tordues, et qu'il y a plusieurs passages pour arriver au même point...



Darkstryder
UNE NOUVELLE PIERRE À L'ÉDIFICE STAR WARS

Présenté à l'origine en boîte, la campagne "DarkStryder" est une addition de poids au jeu de rôles "La Guerre des étoiles". Cet énorme bouquin, gonflé d'aides de jeu en tous genres (fiches de personnages et plans de vaisseaux), s'ouvre sur une nouvelle inédite de Timothy Zahn (le romancier, père de "Star Wars"), histoire de souligner l'ambition du propos. "DarkStryder" est en effet une campagne de longue haleine : embarqués sur le vaisseau "Etoile lointaine", les personnages ont signé pour une série de missions hasardeuses qui mêlent enquête, exploration et combat. Equipage, matériel, conseils de gestion et scénarios proprement dits, vu la richesse de ce bouquin, vous serez enrôlé pour longtemps...

Wild Arms

L'un des plus chouettes RPG de la Playstation débarquera (enfin !) en version officielle au mois de décembre chez Sony. Les ziques sont parmi les meilleures des RPG sur Playstation, la quête palpitante, les combats étonnants. Bref, tous ceux qui n'ont pas craqué sur les versions import (C+ 62 puis 67 : 94 puis 95%) se doivent de jeter un coup d'œil à ce monument qui n'a que peu vieilli. Test complet de cette version traduite, le mois prochain.

CRÉTIONS DE LA RÉDACTION SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

LARA EN STOCK

■ **Lara n'en finit plus** de faire parler d'elle. Après plus de 10 millions d'exemplaires de jeux PS et PC vendus dans le monde, elle se lance dans le jouet et la bédé.

■ **Bédé(s).** Le "2nd shot" de l'excellent comics, "Tomb Raider Witchblade", devrait être disponible dès la mi-décembre en France (allez jeter un coup d'œil chez Album, boulevard St-Germain à Paris...). Devrait également être réédité pour l'occasion le premier opus de ses aventures. La première page de la pub montre WitchBlade demandant " Quelle est la chose qui vous ferait le plus plaisir ce Noël ? ", la deuxième (notre illustration) montre Lara lui répondant " Indice... Pensez : suite ". On notera également la sortie début 99 de la bédé inspirée du jeu, éditée par Glénat. On en saura plus très bientôt.

■ **Jouets.** Après les exécrables figurines réalisées par Toy Bizz, c'est au tour de Playmates de s'essayer aux jouets Lara. Le résultat est autrement convaincant. La figurine, qui fait office de statue, possède des articulations au cou, aux bras et à la taille mais ne peut bouger de son socle. Cette figurine sortira en novembre aux States et sera suivie d'une autre en décembre.

Le choix et les prix - l'échange de vos jeux sans vous ruiner - les reprises

PLAYSTATION

Console Playstation DualPack 790 F + 30 F de Bon d'achat*

LE PACK PLAYSTATION 1390 Francs
Playstation
DUALPACK
+ TEKKEN 3 +
Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une PSX Multistandard pour jeu FR-US-JAP, pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOY OFF. ANALOG 2 VIBRANT	199 F
GRAN TURISMO	329 F
MEDIEVIL	329 F
SPYRO THE DRAGON	329 F
ALUNDRA	299 F
FORMULA ONE 98	329 F
V-RALLY 98	329 F
ISS PRO 98	329 F
COLLIN MAC RAE RALLY	329 F
BREATH OF FIRE 3	329 F
WILD 9	329 F
NINJA	329 F
BIO CREAKS	329 F
TEKKEN 3	329 F
COOLBOARDERS 3	329 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
TENCHU	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
POINT BLANK + PISTOLET	549 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F — 699 F

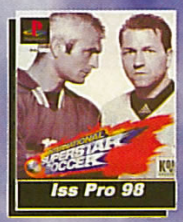
JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F

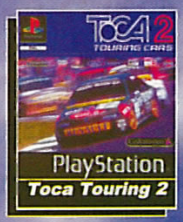
ACTUA SOCCER 2	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	149 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	149 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	149 F
COMMAND' N CONQUER	129 F
COLONY WARS	149 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	149 F
CHEESY	149 F
CONTRA	149 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 2	199 F
COUPE DU MONDE 98	199 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DEAD OR ALIVE	199 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	129 F
DAVIS CUP	149 F
DESCENT	99 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	149 F
DOOM	149 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES	199 F
CASTLEVANIA	249 F
COURIER CRISIS	199 F
EXHUMED	199 F
EPIDEMIC	149 F
EXPLOSIVE RACING	149 F
EXCALIBUR	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F

FIFA SOCCER 98	199 F
POWER BOAT	199 F
FORMULA ONE 97	199 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	199 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
GEX 3D	199 F
G POLICE	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	199 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	149 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
INT RALLY CHAMP	199 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	149 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 2	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LUCKY LUKE	199 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	199 F
MEN IN BLACK	199 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	149 F
MOTORACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	99 F
NEED FOR SPEED 3	199 F
NIGHTMARE CREATURE	199 F
NEWMAN HAAS	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F

ONSIDE SOCCER	199 F
ODDWORLD	149 F
OVERBOARD	149 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	199 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	149 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RISK	199 F
RAPID RACER	199 F
RASCAL	199 F
FORMULA ONE	99 F
ROAD RASH 3D	249 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
RESIDENT EVIL 2	249 F
RAGING SKIES	149 F
2XTREME GAMES	149 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	149 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EX	149 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	99 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
SNOW RACER 98	199 F
TETRIS PLUS	199 F
TENKA	199 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	169 F
TOCA TOURING CAR	199 F
TIME CRISIS + PISTOLET	349 F
THEME HOSPITAL	199 F
VANDAL HEARTS	149 F
VIGILANTE 8	199 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WORMS	149 F
V RALLY	99 F

Pour d' autres titres, nous consulter





STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RACHAT DE VOS JEUX
ET CONSOLES EN CASH
ECHANGE DE JEUX
A PARTIR DE 30 F*
*Voir modalités en magasins.

NOUVEAUX MAGASINS STOCK GAMES

CHOISY LE ROI
29 Rue Emile Zola
94600 Choisy le Roi

SAINT DENIS
10 Rue de L' Aqueduc
Ctre C St Denis Basilique

AIX EN PROVENCE
32 Rue Chabrier
13100 Aix en Provence

MARTINIQUE
13 Rue Lamartique
97200 Fort de France

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),
- d' une centrale d' achats performante,
- d' une notoriété nationale,

et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d' information,
contactez Sébastien au 01 44 07 04 61 con

de votre matériel aux meilleurs prix - les conseils - un service réparation

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Les Jeux

BUST A MOVE 2	349 F
YOSHI'S STORY	369 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
GOLDEN EYE	399 F
NBA COURTSIDE	399 F
AERO GAUGE	449 F
FORSAKEN 64	449 F
QUAKE 64	449 F
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	449 F
COUPE DU MONDE 98	449 F
ISS 98	369 F
F-1 WORLD GRAND PRIX	369 F

NINTENDO 64 Les News

EARTH WORM JIM 3D	449 F
HOLY MAGIC CENTURY	449 F
MISSION IMPOSSIBLE	369 F
ISS 98	399 F
TUROK 2	399 F
1080° SNOWBOARDING	369 F
AIRBOARDER	369 F
F-ZERO X	399 F
WIPE OUT 97	449 F
G.A.S.P.	479 F

LE PACK NINTENDO : 1190 F
Console Nintendo 64
+ 1080° SNOWBOARDING + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 SEULE	599 F
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	749 F
JOYPAD N64 ORIGINE	149 F
MARIO 64	199 F
BLAST CORP	199 F
WARGODS	199 F
MARIO KART 64	199 F
WAVE RACER	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
SHADOW OF THE EMPIRE	199 F
PILOTWINGS	199 F
TUROK	199 F
HEXEN	199 F
DOOM	199 F
F1 POLE POSITION	199 F

BOMBERMAN 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	249 F
TOP GEAR RALLY	249 F
MULTI RACING CHAMP.	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F
BUST A MOVE 3	249 F
SNOWBOW KIDS	249 F
FIFA 98	249 F
LYLATWARS + VIBREUR	249 F
AEROFIGHTER ASSAULT	249 F
FIGHTER DESTINY	249 F
KILLER INSTINCT GOLD	249 F
LAMBORGHINI 64	249 F
WAYNE 3D HOCKEY	249 F
NAGANO OLYMPIC	249 F
COUPE DU MONDE 98	299 F
GOLDEN EYE	299 F
WCW WORLD TOUR	349 F

Pour d'autres titres, nous consulter

Console Nintendo 64
790 F
+ 30 F de Bon d'achat*

Airboarder 64

1080° SNOWBOARDING

Holy Magic Century

TUROK 2

Mission Impossible

ISS 98

NINTENDO 64

Réservez dés maintenant la nouvelle console 128 bits !!
Disponible dés le 23 novembre 98 en France (Vers. Japonaise).
livrée avec Adaptateur 220 V + adaptateur TV PAL.
Jeux prévus : Godzilla, Seventh Cross, Senkoku Turb, Virtua Fighters 3, Fighting Vipers 2, Scud Race, D2 . . .
Pour tout renseignement ou réservation, tél au 01 46 33 07 83 ou contactez le magasin STOCK GAMES le plus proche de chez vous.

Console Dreamcast

Dreamcast

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
REPUBLIQUE 01 43 55 76 45
13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail
GARE DU NORD 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière

ANTONY 01 46 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
IVRY 01 46 58 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry
SAINT DENIS C C St Denis Basilique TEL A VENIR
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M°-RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)
EVREUX TEL A VENIR
Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux

CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30 30
Centre Commmercial Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains

NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES 02 40 48 13 14
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX 02 98 93 74 64
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH 03 87 87 13 93
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach
LE HAVRE 02 35 21 40 47
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
AIX EN PROVENCE 04 42 23 84 84
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
MONTBELIARD 03 81 91 82 77
7 Rue des Fèbvres 25200 Montbellard
MONTPELLIER 04 67 91 37 91
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
3615 STOCK GAMES
Nouveau serveur sur minitel !!
Catalogue de jeux, tips, nouveautés . . .

BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp _ _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f. Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

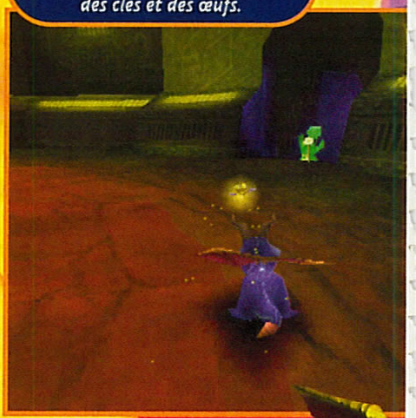
TESTS

SPYRO THE DRAGON

Les petits cachottiers d'Insomniac nous avaient dissimulé leur chef-d'œuvre. Tant et si bien qu'à l'E3, ils avaient créé la surprise. Après de longs mois d'attente, voici enfin la version française des aventures de Spyro le petit dragon.

méga hit

L'équipe qui se cache derrière Spyro avait déjà fait ses preuves avec le Doom-like Disruptor. Avec ce jeu de plates-formes 3D, Insomniac a changé complètement de genre, mais le talent est resté. Dans Spyro, vous incarnez le dernier dragon en liberté. Votre but est de délivrer tous vos congénères et, au passage, de récupérer un maximum de cristaux. On sait enfin pourquoi les dragons arrivent à accumuler des trésors fabuleux : ils commencent très jeunes. Pour délivrer un dragon, il suffit de passer sur un des nombreux socles des statues qui les emprisonnent. Après la délivrance, le dragon s'anime et vous donne de précieux conseils (malheureusement, ces dragons adultes ne sont pas aussi soignés que votre héros). Le socle devient ensuite un point de sauvegarde. Tout le jeu est très ouvert. La sensation de liberté est enivrante. Dès le départ, Spyro peut se balader dans plein d'endroits différents. Il suffit de trouver les cinq portes dissimulées dans chaque monde et de passer au travers. Pour rejoindre un autre monde, un nombre minimum de cristaux, d'œufs ou de dragons libérés est exigé. Souvent, ce n'est qu'une formalité. Seul le dernier monde donne du fil à retordre, avec un



Quand vous croisez des petits bonshommes bleus ou verts, courez après eux, car ils ont volé des clés et des œufs.

PAUVRES BÊTES

Spyro est accompagné d'une libellule. Sa couleur indique l'état de santé du héros. Spyro est en pleine forme quand elle est jaune. Quand il se fait toucher une fois, elle devient bleue, puis verte, et, enfin, elle disparaît. Pour reprendre du poil de la bête, il suffit d'aller chasser des papillons, des moutons, des poulets et autres petits animaux inoffensifs.

Ces petites bêtes s'enfuient dès que vous approchez...

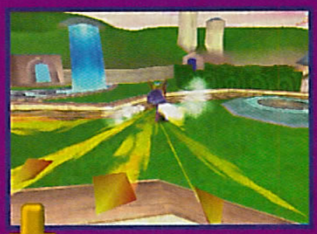
Quand un papillon traîne, la libellule le poursuit pour le manger.

Dans chaque niveau, une épreuve de vol vous attend. Le but est de rester en l'air le plus longtemps possible afin de ramasser un maximum de bonus.

SPYRO, APPRENTI DRAGON

Spyro n'est encore qu'un petit dragon. Face aux énormes bêtes qu'il va libérer, il parait un peu gringalet, mais il est si mignon. Il possède déjà les attributs de son espèce, à savoir les ailes, le souffle et les cornes. Mais, dans le bestiaire des jeux de rôles comme Advanced Donjons and Dragons, le dragon violet n'existe pas. Il sera donc difficile de déterminer l'avenir de notre héros.

Les voyages entre les mondes s'effectuent en montgolfières.



Son souffle est un peu léger, mais contre les ennemis sans plaque de fer, il se révèle très efficace.

Si vous appuyez sur Croix au sommet de son saut, Spyro planera en l'air, en attendant d'avoir les ailes assez musclées pour voler.

Dans ce niveau, libérez les petites fées et elles vous ouvriront le passage.

Quand Spyro charge, seuls les énormes ennemis lui résistent.

Ces flèches au sol permettent à Spyro de courir encore plus vite et d'atteindre des endroits secrets.

Malgré sa corpulence, ce boss court très vite. Pour le battre, rattrapez-le, sans tomber dans l'eau.

AVIS OUI !

Ne vous laissez pas piéger par le charme enfantin de Spyro. En fait, ce jeu est diabolique. On se laisse facilement envoûter par le perso tout mignon et par la maniabilité exceptionnelle, malgré le principe très répétitif. Récupérer des cristaux, libérer des dragons... c'est surtout un jeu d'exploration et de découverte. Par contre, jouer pendant des heures me fait tourner la tête, malgré la 3D très soignée. A part ça, je formulerai un dernier reproche : on est toujours loin de Mario et de Banjo Kazooïe sur N64.

GIA

SPYRO THE DRAGON

minimum de 6 000 cristaux à amasser. Le héros n'évolue pas, il reste un gosse pendant tout le jeu. Tout est livré clé en main. Théoriquement, il peut donc ouvrir tous les coffres et battre tous les boss, à condition de savoir s'y prendre et de faire preuve de dextérité et d'un sens aigu de l'observation. A mesure qu'on progresse, les niveaux se corsent, mais ne sont jamais insurmontables. Par contre, certaines énigmes sont franchement laborieuses, comme rejoindre une dernière porte ou dénicher une clé pour ouvrir un coffre à l'autre bout du niveau. Enfin, ceci devrait contenter les joueurs les plus chevronnés et ravir les débutants grâce à la simplicité du principe. La réalisation technique du jeu est hallucinante. Après Jersey Devil, Croc, Gex 3D et Rascal, Spyro s'impose comme le meilleur jeu de plates-formes 3D sur Playstation.

La vue subjective vous permet de scruter le décor.

Laissez-vous porter par ces grands courants d'air qui mènent vers de nouveaux endroits.

Tous les dragons sont enfermés dans des statues de ce type.

HELP !

JOUER AVEC LE DÉCOR

Spyro peut agir sur les éléments du décor. Observez attentivement et essayez de trouver des utilisations aux divers objets, au premier abord sans intérêt. Sachez qu'ils servent souvent à récupérer des cristaux qui paraissent inaccessibles.

Poussez le canon pour viser. Quand la cible est verrouillée, soufflez sur la mèche et l'ennemi en face sautera.

Soufflez sur la manivelle pour lever le pont. Vous pourrez ainsi accéder à l'étage supérieur dans le bâtiment en face.

Il suffit de charger sur le tonneau pour éjecter le gros balèze en face.

ENNEMIS MALINS

Une grande partie de l'humour du jeu se situe dans le comportement des ennemis. Peureux, couards, poltrons, trouillards, veules... leurs réactions sont très amusantes. En plus, ils sont nombreux et chacun a ses mimiques. Finalement, ce jeu est un peu sadique, car beaucoup d'ennemis meurent de façon atroce...

Brûlez la tente, et il vous montre ses fesses.

Il charge son fusil à pompe avant de tirer une rafale.

Le canon à gauche rétrécit les ennemis à droite.

Il suffit d'éclater son ballon pour s'en débarrasser.

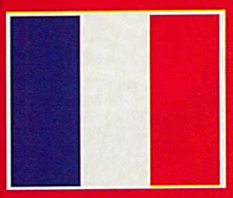
Gnarf gnarf ! Soufflez sur le premier tonneau pour déclencher une réaction en chaîne.

Pour chaque dragon libéré, il y a une nouvelle animation.

AVIS SPYRRROUI, MAIS...

Fiouuu ! Insomniac a vraiment été très loin... Son moteur 3D est sûrement l'un des plus aboutis du support (rapide à en pleurer, sans bug, offrant une excellente lisibilité...), et son jeu fondamentalement accrocheur. Au niveau construction, on ne retrouve ni la profondeur ni la richesse d'un Mario, mais la recherche de la totalité des bonus réserve bien des surprises (vous allez apprendre ce que "planer" veut dire !) et on ne lâche plus son pad. Certes le héros sera trop enfantin pour certains et le jeu s'avèrera un peu facile (le nombre de niveaux pallie ce "problème"), mais essayez-le, vous l'adopterez !

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INSOMNIAC
- Editeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION 85%

Des animations marrantes constituent une bonne intro au monde coloré de Spyro.

GRAPHISMES 95%

Hallucinants. Les décors sont simples et colorés. Le dôme qui sert de ciel est bluffant.

ANIMATION 95%

Rapide et fluide. Le moteur 3D est extra-ordinaire. Très peu de bugs d'afffichage.

MUSIQUE 90%

Douce et discrète, elle ne prend pas la tête, même après des heures de jeu.

BRUITAGES 88%

Les digits en français sont un peu décevantes. Les cris des ennemis sont hilarants.

DUREE DE VIE 89%

Cinq mondes et des milliers de cristaux. Il faut un moment pour le finir entièrement.

JOUABILITE 95%

Pas de problème. Avec le Dual Shock, la maniabilité est magique.

INTERET 92%

La Playstation tient son jeu de plates-formes 3D. Le principe est simple, mais on ne s'en lasse pas, grâce son humour et sa réalisation presque parfaite.

F-ZERO®

En mode Death Race, le but est de rester le dernier en piste.

Sur Snes, F-Zero était le titre chargé de montrer les capacités inouïes de la console et surtout son mode 7. Après ses débuts fracassants, il est resté très en retrait. Le revoici sur N64, et cette fois, il est plus qu'impressionnant.

méga hit

Des fans du premier volet ne seront pas dépaysés par ce remake version 64 bits. Les persos (dont les célèbres Captain Falcon et Fire Stingray), la musique et les noms des circuits sont restés les mêmes, mais avec un look réactualisé. Le principe des courses futuristes est identique, avec des engins qui flottent au-dessus de la piste et des concurrents extraterrestres. Pour prouver votre valeur, vous devrez remporter les cinq championnats. Quand vous aurez gagné la Jack Cup, la Queen Cup et la King Cup, d'autres championnats apparaîtront : la Joker Cup et la X Cup. En tout, il y a quatre niveaux de difficulté, dont le Master qui n'est accessible qu'à la fin. En mode Death Race, vous devrez sortir et détruire tous les concurrents sur un circuit ovale. Enfin, on peut aussi jouer contre trois adversaires humains, sur un écran partagé en quatre, comme dans Mario Kart. F-Zero X montre cette fois-ci les tripes de la N64 au niveau de l'animation. Jamais nous n'avions vu une animation aussi rapide et fluide. Contre les vingt-neuf autres concurrents sur la piste, rester indemne jusqu'à la fin de la course est un challenge de taille. Chaque vaisseau a une résistance à ménager. Une fois votre jauge complètement vide, le véhicule explose et vous êtes disqualifié. Contrairement à WipEout (qui est un clone du premier F-Zero), aucune arme n'équipe les vaisseaux. Nintendo a voulu privilégier la rapidité plutôt que les artifices optionnels. Cette politique a aussi conduit à simplifier abusivement les décors. A part le circuit, le reste est désertique.

L'animation s'en trouve donc largement accélérée par rapport à tous ses concurrents, et, surtout, la maniabilité ne présente aucun défaut. Comme le premier F-Zero, les avis sont partagés. Alors, le mieux est de le découvrir par soi-même pour se faire une opinion personnelle.

Le mode 4 joueurs est très rapide, malgré l'écran splitté en quatre.

HELP !

LE BOUCLIER

En appuyant rapidement deux fois sur les boutons R ou Z, un bouclier rouge se forme autour du vaisseau, le protégeant des chocs. Bien utilisée, cette technique permet aussi de balancer les concurrents hors de la piste.

En vue de dessus, la vitesse est moins grisante et la visibilité plus large.

AVIS OUI !

Le premier F-Zero m'avait laissé un très bon souvenir. Je me suis donc ruée sur ce nouveau volet. Bien sûr, je suis un peu déçue par les décors, mais on n'y fait pas franchement attention quand on y joue. Oubliez les mauvaises langues qui critiqueront le jeu derrière votre épaule. F-Zero X est impressionnant et nous scotche à l'écran. C'est ce qu'on voulait. C'est ce qu'on a. Pour ma part, je le préfère largement à Extreme G2, beaucoup plus beau, mais aussi beaucoup trop saccadé.

GIA

X

AVIS NON !

Non, franchement, non ! Graphiquement, le jeu est d'une rare pauvreté : décors inexistants et aucun placage de textures sur les véhicules ou sur les pistes. Un pauvre spectacle pour les yeux. En revanche, il faut bien avouer que les véhicules sont nombreux, l'animation véloce, la prise en main rapide et les niveaux nombreux. La pillule passe mieux. Libre à vous de tenter l'aventure F-Zero X... Moi, à votre place, j'attendrai sagement la sortie de Zelda le mois prochain.

NIIICO

Le circuit en forme de main est un des plus vicieux, à cause de l'absence de barrières le long de certains grands virages.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : EXCELLENTES

DES CIRCUITS TORTUEUX

Les circuits de F-Zero X vous colleront au siège. Ils se tordent dans tous les sens, se retournent, se tortillent et vous donneront peut-être le mal de mer. Voici un petit exemple de leurs tracés délirants.

Yaouhh ! ! ! Après un vol plané, un looping ! !

A l'envers ou à l'endroit ? Peu importe... Cette position dure à peine quelques secondes.

On peut glisser tout autour du tube. C'est du grand art.

Dans le tunnel, on peut s'élancer sur toutes les parois.

PRESENTATION — 75%

Comme d'habitude sur N64, il n'y a pas grand-chose à part une petite démo.

GRAPHISMES — 83%

Les décors sont désertiques. Mais vu la vitesse, on n'y fait pas attention.

ANIMATION — 98%

Rapide, fluide, grisante... F-Zero explose tous ses concurrents.

MUSIQUE — 90%

La même que pour la version sur Snes.

BRUITAGES — 85%

Les glissements des vaisseaux sont bien rendus. Les chocs auraient pu être mieux.

DUREE DE VIE — 90%

Les circuits et les véhicules sont nombreux. Les courses sont très difficiles sur la fin.

JOUABILITE — 95%

Pas de problèmes grâce à la maniabilité exceptionnelle.

INTERET — 92%

F-Zero X honore son illustre prédécesseur grâce une vitesse d'animation folle. Les décors sont vides, mais on s'en fiche une fois le pad en main.

Arachnophobes s'abstenir ! Dans certains niveaux, les araignées atteignent des tailles incroyables !

LEGEND

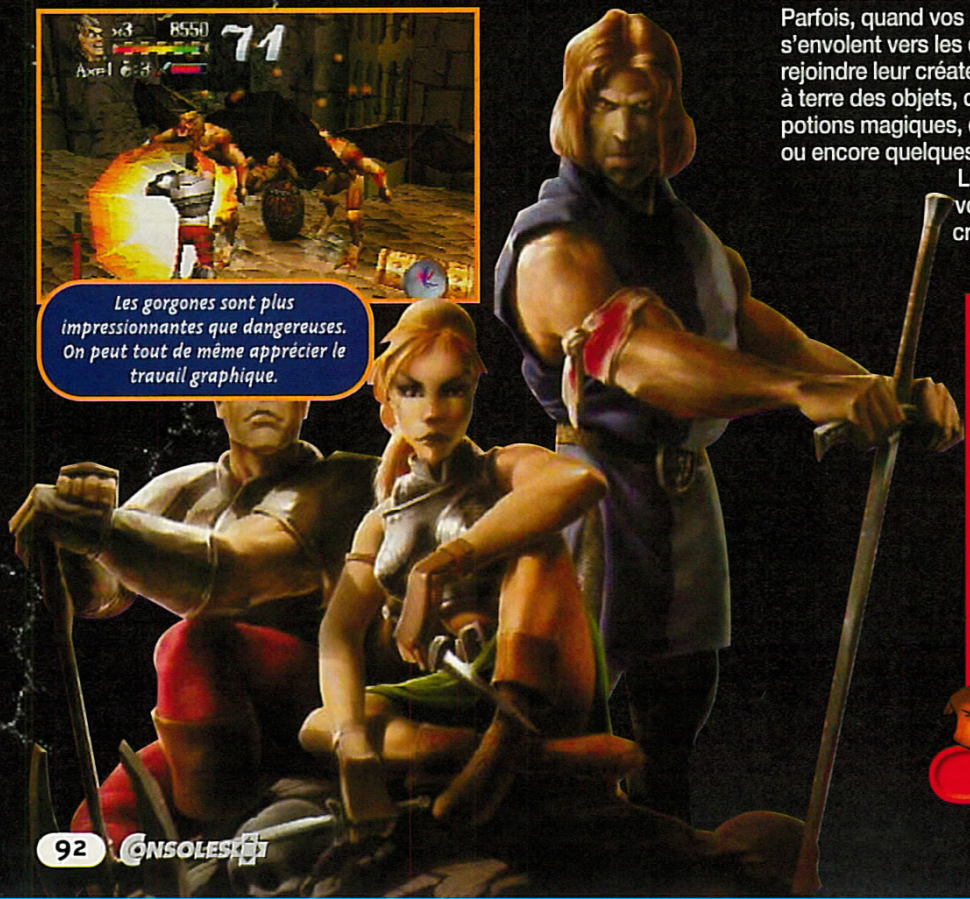
méga hit

Sorti en septembre 1994 sur Super Nintendo, Legend avait séduit bon nombre de joueurs. En cette fin d'année 1998, c'est au tour de la Playstation d'accueillir ce jeu. Legend signe ainsi le grand retour des beat'em up sur consoles 32 bits.

Une chose est certaine : les beat'em up ne sont pas légion sur Playstation. Legend arrive donc à point nommé pour combler ce vide. Inutile de s'attarder sur le scénario, il n'a aucune importance. Sachez simplement qu'il faut avancer tant que faire se peut, et éclater un à un les ennemis qui se présentent. Bien évidemment, en début de partie, vos adversaires ne seront pas bien résistants et quelques coups d'épée bien placés suffiront à les calmer. Par la suite, tout se complique : les ennemis se font plus nombreux, leurs attaques gagnent en variété, et leur armement, devient toujours plus puissant. Fort heureusement, au fur et à mesure que vous avancez dans les niveaux, il vous devient possible d'ouvrir quelques coffres et de découvrir de nouvelles armes : épée longue, couteaux, lance, gantelet d'or ou encore canon de poche. Au total, ce ne sont pas moins de neuf armes qui sont proposées. Et ce n'est pas tout ! Des Combos sont aussi de la partie, tout comme les coups spéciaux. Spectaculaires et très faciles à réaliser, ils pulvériseront vos adversaires en un clin d'œil. Parfois, quand vos adversaires s'envolent vers les cieux pour rejoindre leur créateur, ils laissent à terre des objets, comme des potions magiques, de la nourriture ou encore quelques pièces d'or. Les potions vous serviront à créer des sorts de magie. L'or, quant à lui, sera très utile pour acheter des objets ou des vies supplémentaires aux boutiques entre les niveaux. Mais le plus appréciable dans Legend, c'est certainement la possibilité de jouer à deux. On choisit son personnage parmi les trois proposés, deux hommes et une jeune femme, puis on explose les adversaires en même temps sur l'écran. Quel plaisir !

Les gorgones sont plus impressionnantes que dangereuses. On peut tout de même apprécier le travail graphique.

Ce sort de magie transforme les ennemis en grenouilles. Très utile quand vous vous sentez en danger.



AVIS OUI !

Legend sur Super Nintendo était déjà un bon jeu. Cette suite sur Playstation étant réalisée par les mêmes personnes, elle ne pouvait qu'être bonne. Et je dois dire que je ne suis pas déçu : les graphismes sont très corrects, les mouvements, souples, ont été réalisés en Motion Capture et, enfin, la jouabilité est excellente. Les coups spéciaux relancent l'intérêt du jeu, tout comme le fait de découvrir des armes nouvelles en avançant. La difficulté croissante est assez dosée, pour ne pas finir le jeu en dix minutes.

NIIICO

Grâce à la longue épée, vos coups portent plus loin et infligent plus de dégâts aux ennemis.

L'un des six boss : un minotaure. Attention à sa massue, elle est très solide, et votre crâne si fragile...

Loin, très loin dans le jeu, ce sont carrément des dinosaures qui vous attaquent. Chanmaille !

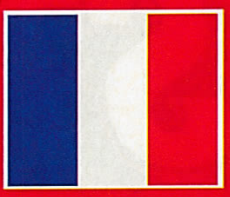
Équipé d'une arme spéciale, un mini-canon de poche, les dégats que vous infligez aux ennemis sont importants.

MAGIE !

En complément des armes, les sorts magiques font également partie de Legend. Grâce aux nombreuses potions ramassées au cours du jeu ou bien achetées chez les marchands, vous allez pouvoir transformer vos ennemis en torches humaines, en grenouilles ou encore en blocs de glace.

Lara s'apprête à lancer un sort aux coquins qui l'attaquent.

Les mêmes ennemis, prisonniers d'un bloc de glace.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TOKA
- Éditeur : INFOGRAMES
- BEAT'EM UP 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Une courte intro en images de synthèse. Des options claires, des textes en français.

GRAPHISMES 90%

Les décors et les persos bénéficient de textures de qualité. Le jeu est très coloré.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissement. L'animation des personnages est fluide et souple.

MUSIQUE 88%

Elle ne chauffe jamais les oreilles. Discrète mais essentielle.

BRUITAGES 89%

Où que l'on soit, l'ambiance sonore est en rapport avec les niveaux traversés.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu comporte énormément de sous-niveaux et la difficulté est croissante.

JOUABILITE 92%

La prise en main est immédiate. Les Combos sont faciles à réaliser.

INTERET 91%

Dans un genre un peu délaissé, Legend est certainement l'un des meilleurs titres. Des graphismes et une prise en main excellents assureront le spectacle.

AVIS OUI !

Malgré une action parfois confuse, il faut reconnaître que Toka a réussi le pari de partir d'un genre très répétitif, le beat'em all, pour arriver à un jeu assez varié. Dans l'absolu, on avance et on tape, difficile de faire autrement avec un beat'em all... Mais les Combos, les armes et les potions permettent un max de variantes. Je ne m'étais pas autant amusé depuis Donjons et Dragons en arcade. La prochaine étape ? S'occuper des ennemis, qui apparaissent de manière aléatoire en fonction des parties, et offrir un monde plus ouvert. Peut-être qu'avec la Dreamcast...

SPY

TEST DRIVE 5

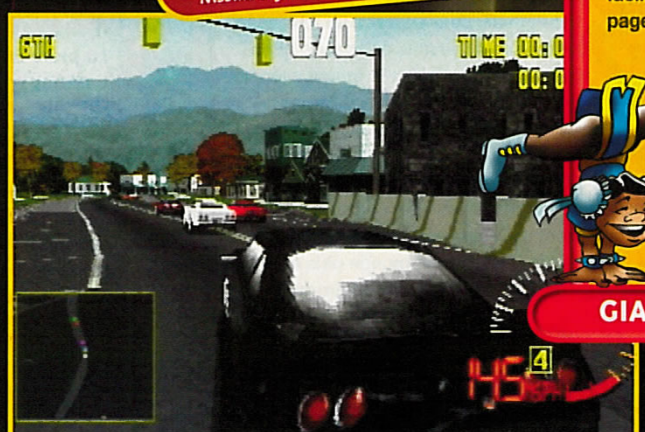
Test Drive 4 avait déjà fait des étincelles grâce à une animation décoiffante. Cette suite prend le même chemin, et figure parmi les bonnes surprises de ce mois-ci.

Les petits gars de Pitbull se sont remis au travail pour peaufiner et dépoussiérer leur vieux hit datant de la jeunesse d'AHL. Le principe reste le même, à savoir, conduire des carrosseries de rêve et affronter, sur des musiques trash, cinq autres concurrents dans des décors paradisiaques. Mis à part un gros paquet de modèles plus, vous aurez le choix entre une Dodge Viper GTS-R, une TVR Cerbera, une Ford Mustang, une Nissan Skyline, une Shelby Cobra et encore plein de Chevrolet Corvette, pour ne citer que les bolides les plus prestigieux. Au volant de ces caisses prestigieuses, on peut choisir entre sept vues. Avec des bolides aussi puissants, il est difficile de résister à la tentation d'appuyer sur le champignon et de pulvériser les limites de vitesse (en général, on le fait sans remords), sans se soucier des simples usagers de la route. Malheureusement pour vous, les flics veillent au grain. Narguez-les si vous voulez, mais évitez-les ou semez-les, car, s'ils vous arrêtent, votre voiture devra s'immobiliser un bon moment, ce qui vous coûtera de précieuses secondes et adieu les copains. Les petits changements introduits dans ce cinquième volet améliorent nettement le jeu. D'abord, le nombre de voitures est passé à 23. Les circuits, très variés et éparpillés tout autour du globe, sont au nombre de 16 (en comptant ceux qui sont cachés). Les décors ont été très travaillés, laissant peu de place aux bugs et autres clippings. Des petites touches d'effets spéciaux, disséminées un peu partout, donnent une réelle singularité à Test Drive 5. Enfin, le principal atout du volet précédent a été conservé : la vitesse. L'animation est très rapide, surtout en vue interne. Pas le temps de se gratter le nez, la concentration est de rigueur pour espérer l'emporter. De plus, les concurrents sont de vrais coriaces. Ils vous dépassent facilement, quelle que soit votre performance. Finalement, à part ce détail agaçant, Test Drive 5 est encore mieux que le volet précédent (deux fois plus de circuits et de voitures), au point qu'on peut le ranger dans la catégorie de Need For Speed 3. Qu'on se le dise...

Les dérapages sont beaucoup plus faciles à effectuer que sur Test Drive 4.

Décidément, on la voit partout, cette Dodge Viper !

Un vol plané à 15 mètres du sol, à plus de 200 km/h avec une Shelby Cobra !



Des voitures japonaises, comme la Nissan Skyline, ont été incluses.

AVIS OUI !

C'est un réel plaisir de jouer à Test Drive 5. On ne se prend pas la tête, et on rentre dans la course facilement. La maniabilité est nickel, et les dérapages se maîtrisent facilement. La vitesse d'animation m'a emballée. Bien sûr, Test Drive 5 n'est pas exempt de défauts. La gestion des collisions est assez mal dosée : dès qu'un cocurrent vous érafle un peu, vous partez en tête-à-queue. Ensuite, certaines couleurs de voitures sont franchement laides. Une TVR Cerbera fuschia ou une Aston Martin V8 Vantage vert caca d'oie, pourquoi tant de haine ?

GIA

L'adhérence n'est pas beaucoup modifiée sur la neige.

AVIS OUI !

Voilà bien longtemps que je n'avais pas pris autant de plaisir à jouer avec une simulation de course. Non seulement la prise en main est rapide mais les graphismes sont aussi à la hauteur. Incroyable, mais vrai ! Certes, on peut reprocher aux décors de s'afficher par blocs et non pas de manière fluide, mais le plaisir de jouer n'en est pas pour autant entaché. Les collisions sont parfois un peu douteuses et les voitures qui viennent en face manquent de détails, mais, encore une fois, l'erreur est pardonnée.

NIIICO

La vue interne est sûrement la plus impressionnante au niveau de la vitesse d'animation.

EFFETS TRÈS SPÉCIAUX

Pendant les courses, on peut remarquer quelques effets spéciaux bien placés, et assez discrets. Ces détails apportent au jeu une véritable valeur ajoutée. En voici deux exemples.

Des petites gouttes d'eau se déposent sur le pare-brise quand il pleut.

Les reflets sur les voitures varient en fonction du décor.

Si les flics vous coincent, votre véhicule s'immobilise un moment avant de repartir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITBULL
- Éditeur : ACCOLADE
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 85%

Une vidéo et des écrans de chargement très routards. Menus clairs et nets.

GRAPHISMES — 90%

Les décors et les textures des différents revêtements sont fins et détaillés.

ANIMATION — 93%

L'affichage est très rapide. La vitesse d'animation vous scotchera au siège.

MUSIQUE — 90%

Très trash et alternatif. Le groupe Fear Factory a participé à la bande-son.

BRUITAGES — 80%

Dérapages assez comiques. Les collisions sont souvent silencieuses.

DUREE DE VIE — 89%

Un paquet de circuits et voitures cachés, cela devrait suffire aux plus enragés.

JOUABILITE — 91%

On entre facilement dans le jeu. Même les dérapages sont assez faciles à maîtriser.

INTERET — 88%

La Playstation s'impose comme la console des jeux de caisses. Sans égaler Need For Speed 3, Test Drive se démarque grâce à une animation sans faille.

ODDWORLD 2 L'EXODE D'ABE

Avancez d'un pas et les chiens seront lâchés ! Arriverez-vous à franchir la porte qu'ils gardent ?

L'histoire a commencé avec l'Odyssée d'Abe. Ce chef-d'œuvre d'ambiance et d'humour réalisé par Oddworld Inhabitant nous faisait découvrir le "gamespeak" — de petits personnages parlaient entre eux dans notre console. Depuis, Abe, le héros, a fait son chemin et revient pour un exode hors du commun.

Il y a un an, nous découvrions les Mudokons, de petits personnages aux dents longues (comme le Panda) et avec une queue de cheval (comme Switch, l'homme aux roulettes d'or), et plus particulièrement Abe, le messie d'un monde étrange. Autrefois, les gentils et naïfs Mudokons étaient exploités par les Glukkons, des êtres sans scrupules avides de pouvoir et d'argent. Après avoir exterminé les diverses espèces qui peuplaient leur univers pour en faire des tartes ou des sandwiches, les immondes créatures s'étaient rabattues sur les Mudokons, pour les transformer en "Mudokon's Pops".

Bien sûr, avec votre concours, Abe avait enrayé le massacre en faisant exploser leur usine à hamburgers, "Rupture Farms".

Aujourd'hui, les Glukkons sont de retour avec une boisson explosive, la "Soulstorm Brew" (à consommer avec modération), extraite des os des Mudokons morts. Bien sûr, les Glukkons ont pris leurs précautions : les Mudokons employés dans les cimetières pour remplir cette tâche répugnante sont aveugles ! Abe devra donc une nouvelle fois venir au secours de ses congénères. Mais les Glukkons n'ont pas l'intention de le laisser faire et vont lui mettre bien des bâtons dans les roues...

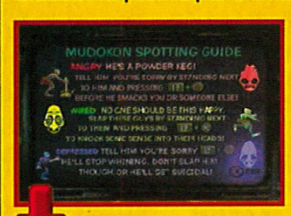
Pour ceux qui ont raté le début de la saga (qui durera jusqu'en 2001), revenons sur le principe du jeu. Vous contrôlez un petit personnage vert. Plusieurs de ses semblables sont répartis dans tout le jeu et vous devez les aider à s'échapper grâce à un portail magique (activable en maintenant L1 + L2).

Depuis l'épisode précédent, Abe a étendu son vocabulaire, et le pouvoir des Anciens lui permet à présent de s'emparer d'un corps de paramite, de scrab ou encore de Glukkon. Désormais, il peut s'adresser à tout un groupe de Mudokons. Les embûches sont nombreuses : gardes, chiens, créatures hostiles, bombes, mines, détecteurs de mouvement, précipices, etc.

Bien sûr, tous les Mudokons ne sont pas évidents à découvrir et terminer le jeu sans les avoir tous sauvés manque de panache (il y a deux fins). Il faudra donc fouiller le jeu dans tous les coins et trifouiller vos méninges pour stopper la machiavélique entreprise des Glukkons.

VISITE GUIDEE

Si vous ne vous êtes pas essayé au premier volet, l'Odyssée d'Abe, pas de panique, vous ne serez pas lâché dans le jeu sans repères. Mis à part les panneaux du premier niveau qui diffusent slogans et indices variés, des indices "main" vous révéleront bien des choses. Ne passez pas à côté !



Quelques conseils sur la façon de communiquer plus en profondeur avec ceux de votre espèce (un peu maudite, il faut le reconnaître).

Le "Quick Save" fait partie des nouveautés. Une excellente idée, qui facilite le jeu.

Lors de vos retrouvailles avec vos amis les scrabs, tout vous est expliqué sur vos nouvelles compétences.

AVIS OUI !!!

L'Exode est le nouveau volet de la saga d'Abe. Le premier épisode m'avait déjà séduit avec ses deux fins, son système de "gamespeak" original, son humour et son ambiance unique... La suite des aventures d'Abe apporte son lot d'innovations et colle au premier scénario. Le jeu est plus long, avec trois cents comparses à sauver et deux CD remplis de niveaux inédits, et plus beau, avec des décors de fond colorés et détaillés. Quant aux cinématiques, elles sont plus réussies que celle de FF7. Mon seul regret ? La disparition d'Elum, ma fidèle monture du premier volet. Snif...

SWITCH

Le début du deuxième CD. Ce hall mène à tous les niveaux de fin. On remarque la présence de la Rupture Farms, qui est bien sûr hors-service.

Vous allez pouvoir contrôler les Glukkons. Apprenez à bien maîtriser leur langage.

AVIS TÉMOIGNAGE

Attachant, complexe, drôlissime, surprenant, convivial et fondamentalement ludique... Cet Exode ne pose qu'un problème : on y revient toujours, et on n'en dort plus de la nuit. Certains pièges sont vicieux à l'excès (les développeurs sont de véritables sadiques, je n'ai pas peur de le dire !), les cinématiques sont d'une qualité ren-ver-sante, et les nouveautés sont à pisser de rire (désolé). Plus qu'un jeu, Abe est "la" drogue ultime : délire total, accoutumance immédiate, manque ravageur... Vous allez en pleurer. Vraiment.

SPY

DES SECRETS BIEN GARDÉS !

J'espère que vous avez l'âme d'un Samaritain, car ce ne sont pas les Mudokons cachés qui manquent. Et il va falloir les sauver tous, tomber dans des précipices suspects, s'accroupir derrière chaque pièce du décor, rouler en boule dans les tunnels obscurs, etc. Les pièges dispersés sur votre trajet sont encore plus vicieux que dans l'Odyssée d'Abe et votre cœur va battre la chamade.

A votre entrée dans une zone bonus, un petit son retentit et une grosse tête de Mudokon se montre.

Un slog (chien) au premier plan et un slig (gardien) dans le fond : ce n'est pas gagné !

Le robot avec détecteur de mouvement et laser incorporé : une nouveauté destructrice. Pour le neutraliser, attirez-le sur la mine et passez dans l'écran de droite.

Nouveau : l'hypnose de paramites ! Ici il faut mettre la bête à l'abri des pierres qui tombent (car pierre-qui-roule-n'amasse-pas-ramite !)

Désamorcez les mines pour aider vos trois amis à s'échapper.

Admirez la finesse des décors en second plan... mais n'oubliez pas d'ouvrir le portail magique !

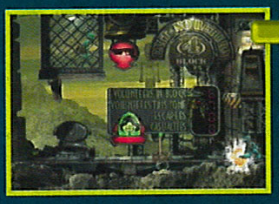
Les "Soulstorm Kennels" (les Glukkons ne savent plus quoi inventer !) Ici, des chenilles sont emprisonnées et vont se libérer au bout d'un petit moment. Il faudra faire vite pour éviter qu'elles ne dévorent vos potes.

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

LES CH'TIS NOUVEAUX

Puisque vous avez de nouvelles compétences, vous rencontrerez de nouveaux ennemis. Logique, il faut équilibrer la balance... Bébés slog, chenilles dévoreuses (fleeches) et sligs volants vous attendent.

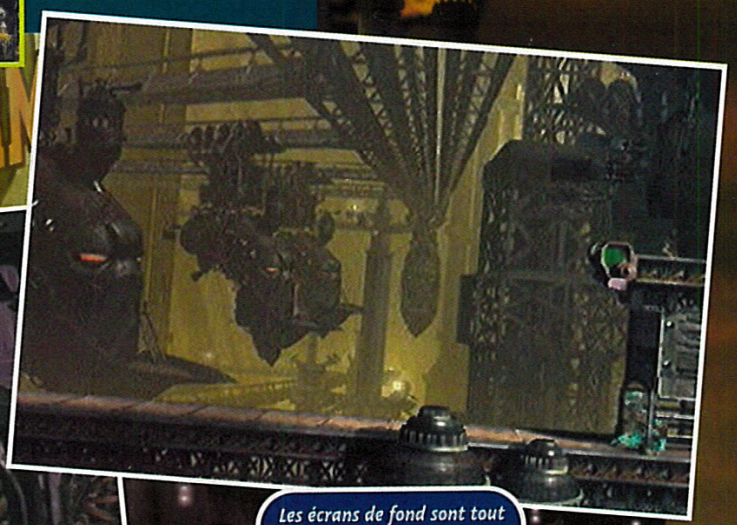
Les bébés slogs (les p'tits pitbulls) ne sont pas très rapides mais en revanche très voraces. Méfiez-vous !



Les sligs volants sont équipés de grenades et vous bombardent au sol. Il arrive que leur artillerie se retourne contre eux...

Les chenilles dorment la plupart du temps. Si vous marchez sur une de leur larve, elles vous dévoreront !

Vous voilà à Soulstorm Brewery. La fin est proche !



Les écrans de fond sont tout simplement magnifiques !

POLITESSE ET DRESSAGE

Les Mudokons sont gentils et tout doux, mais ils ont aussi leurs humeurs. Par ailleurs, quand un Mudokon se retrouve mouillé, enfermé ou battu, il peut en garder des séquelles. Il arrive aussi que des gaz hilarants mettent ces créatures dans un état euphorique. Comment réagir face à ces nouvelles situations ?

Après que vous avez enclenché l'ouverture d'une porte, de l'eau s'échappe d'un conduit et inonde un pauvre travailleur. Approchez-vous et tapez-lui sur l'épaule en vous excusant (maintenir L2 et appuyer sur Rond).

Quant un Mudokon devient incontrôlable suite à l'inhalation de gaz hilarant, frappez-le pour qu'il reprenne ses esprits (L2 et Croix à un pas de distance).

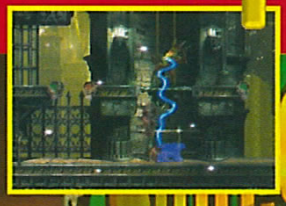
LE POUVOIR

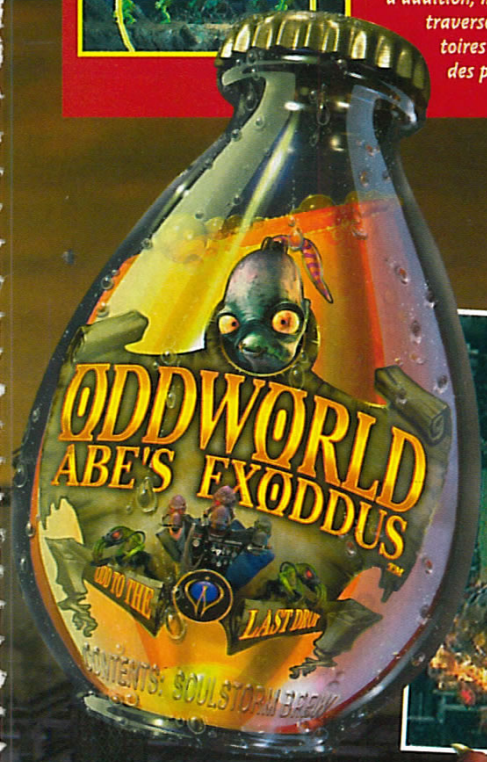
Abe n'est pas comme les autres, vous l'aurez compris, il est l'Elu. C'est à lui que les Anciens ont demandé de sauver son peuple. Il bénéficie donc de pouvoirs magiques, peut se transformer en monstre (Shrikull), devenir invisible, ou encore libérer ses congénères de l'emprise du "Soulstorm Brew" (l'équivalent du "Killer Juice"). Apprendre à bien utiliser ses pouvoirs est impératif, ils constitueront parfois la clef de l'énigme.

Première étape : libérer le pouvoir des Anciens. Il permettra d'ouvrir des portes et/ou à Abe de devenir invisible.

Pour dessaouler vos amis, qui tiennent une gueule de bois d'enfer, pas de café ni d'addition, mais une petite traversée des territoires des scrabs et des paramites.

Le Shrikull réveille la bête qui sommeille en vous. Certains portails magiques vous donnent cette faculté une fois que vous avez sauvé le nombre de Mudokons indiqué sur le portail.





Dans la mine, vous conduirez un véhicule à l'épreuve des balles et des explosions !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ODDWORLD
- Editeur : GT INTERACTIVE
- PLATES-FORMES/CASSE-TÊTE
- 1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 95%

Menus nombreux, options complètes et instructives, magnifique intro.

GRAPHISMES 92%

Fonds d'écran aux effets de lumière splendides, graphismes fins et colorés.

ANIMATION 90%

Tous les mouvements des créatures sont bien décomposés et fluides.

MUSIQUE 88%

Thèmes agréables, renouvelés à chaque niveau, et bien adaptés.

BRUITAGES 92%

De nouvelles digits vocales et des bruitages nombreux et amusants.

DUREE DE VIE 93%

Enorme ! Trois cents Mudokons à sauver, deux CD et des énigmes insoutenables !

JOUABILITE 94%

Bonne configuration du pad et maniabilité souple offrent un plaisir de jeu assez rare.

INTERET 94%

Une réussite ! L'Exode d'Abe est beau, difficile et comporte son lot de nouveautés. Vous adorerez l'ambiance unique de cette suite quasi parfaite.

NINJA

Après un Fighting Force diversement apprécié, Core Design continue, avec Ninja, de jouer la carte du beat'em all. Vous allez maintenant comprendre pourquoi son titre est usurpé !

Le jeu compte de nombreuses séquences d'introduction.

Lorsqu'un puissant seigneur de la guerre japonais décide de s'allier aux forces du Mal pour devenir empereur, on trouve toujours de bonnes poires pour se rebeller. Cette fois, c'est un ninja du nom de Kurosawa qui va s'y coller et le monsieur à des arguments... Si, en début de jeu, il ne peut utiliser qu'un lancer de couteaux et de vulgaires Combos de coups de poing et de pied, ce maître assassin va au fil de ses déambulations tomber sur de nombreux coffres remplis de bonus : épée, casse-tête, bombes fumigènes, magie, parchemin de puissance...
Et comme c'est un teigneux, il pourra se rendre dans une boutique en fin de niveau pour compléter son arsenal.
Le jeu compte seize niveaux (dont quatre avec des boss) qui constituent autant d'environnements différents. Vous commencerez en forêt, pour vous rendre dans un cimetière, puis dans un monastère. Vous ferez un tour dans les nuages, sur les flancs d'une montagne, à l'intérieur d'un cratère...
A chaque fois, les niveaux comptent de nombreux pièges, contre lesquels votre agilité sera mise à rude épreuve, et surtout une quantité d'ennemis ahurissante (squelettes, samouraïs, araignées, créatures des profondeurs...). En ce sens, votre personnage tient plus d'Obélix que des tueurs à gages qu'étaient les ninjas. Z'avez déjà vu un ninja foncer sur une demi-douzaine d'ennemis, vous ? Dans la tradition nipponne, le ninja est un personnage de l'ombre qui, ne sachant pas maîtriser les armes , attaquera toujours de nuit et par surprise. A la différence de Sony avec son Tenchu, Core a complètement dénaturé le personnage en le transformant en brute épaisse. Une sacrée faute de goût.

Les pièges sont nombreux et pas toujours évidents à éviter. Imaginez que ces planches de bois se ferment tel un livre et assez rapidement. Comment passer ?

Le jeu compte de nombreux boss différents, et ils sont plutôt coriaces.

La caméra est souvent très mal placée par rapport à l'action.

AVIS NON !

Si Fighting Force proposait moult innovations (chouettes graphismes, belle palette de coups spéciaux), Ninja, lui, revient mille ans en arrière : on ne peut pas déplacer soi-même la caméra, un seul ennemi peut être frappé à la fois, les coups sont limités, les graphismes des premiers niveaux sont à pleurer, il n'y pas de mode 2 joueurs, pas de compatibilité avec le pad analogique, la jouabilité n'est pas bonne... Non, vraiment je n'accroche pas, mais peut-être que les gros bourrins (genre AHL) n'y trouveront rien à redire...

SPY

LA VIE EST CHÈRE...

Les éléments les plus intéressants de l'inventaire de votre Ninja, à savoir les armes et les parchemins de puissance, ne durent que le temps d'une vie. Quand on sait qu'on peut cumuler quatre parchemins de puissance pour faire de son Ninja une vraie bête de guerre, on enrage ! Pour arriver à cet état, on est obligé de passer un ou deux niveaux sans perdre de vie. Et vu le nombre d'ennemis, ce n'est pas une sinécure. De plus, dès que l'on utilise un Continue, le compteur d'argent (trouvé dans les coffres ou sur les ennemis défunts) est remis à zéro. Pratique pour la boutique...

Ce parchemin très utile vous coûtera 750 pièces, mais vous pourrez en trouver quelques-uns dans les niveaux.

Au premier niveau de puissance, vos couteaux et vos coups seront plus meurtriers. Le jeu deviendra bizarrement bien plus agréable. Gaffe seulement à ne pas perdre de vie...

AVIS OUI !

Je m'amuse bien avec Ninja. Il est vrai que ce jeu est bourrin, mais, contrairement à Spy, cela ne me déplaît pas, et puis c'est la loi du genre ! Ninja est honnêtement réalisé, même si on est bien au-dessous du niveau de qualité auquel Core nous a habitués. Je me suis pris au jeu grâce à une action très soutenue et la difficulté est assez élevée pour offrir un challenge intéressant. Mon seul regret est qu'il ne soit pas compatible avec le pad analogique, ce qui aurait amélioré la jouabilité lors des combats et dans les phases de plates-formes.

AHL

C'est plutôt agréable qu'il y ait autant d'ennemis à combattre. On est dans un beat'em all après tout. Mais pourquoi ne peut-on pas taper sur plusieurs ennemis à la fois ?

Le lancer de couteau est très utile surtout lorsque les ennemis (bêtes comme choux) ne sortent pas de la pièce où ils évoluent.

Si l'intro n'est pas très colorée la qualité des textures de peau est excellente et les animations ne sont pas en reste. Un travail honnête.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE DESIGN
- Éditeur : EIDOS
- BEAT'EM ALL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 87%

L'intro est assez chouette, mais la notice n'a rien d'exceptionnel.

GRAPHISMES 87%

Les premiers niveaux sont exécrables, mais les décors se bonifient en chemin.

ANIMATION 79%

Chargements rapides, mouvements passables, mais la caméra nuit à l'action.

MUSIQUE 85%

On passe de thèmes tribaux à de la techno passable. Une mixture honnête.

BRUITAGES 82%

Quelques voix en français pour l'intro. En cours de partie, l'ambiance est limitée.

DUREE DE VIE 84%

Seize niveaux assez longs pour un jeu pas simple. Reste à accrocher au principe.

JOUABILITE 78%

Incompatible avec l'analogique, et pour les "phases plates-formes", c'est pas ça...

INTERET 83%

Un beat'em all qui n'apporte rien au genre. Plus stressant que défoulant, mais qui comblera peut-être les amateurs de bourrinage primaire.

méga hit

C'est la saison des suites, et Extreme G ne fait pas exception à la règle ! Faites chauffer votre pad, installez le Kit Vibration, et préparez-vous à une course endiablée.

Extreme G 2 est un jeu de course de motos futuristes en 3D, dans la lignée de WipEout. Le design des bécanes n'est pas sans rappeler "Akira" et notamment l'engin rouge de Kaneda. Vous avez le choix entre un grand nombre de modes de jeu différents. Tout d'abord, le Championnat, qui vous permet de gagner de nouvelles motos cachées et d'ouvrir de nouveaux parcours, chacune des douze courses possèdant son propre tracé. Le mode Arcade vous propose d'éliminer des escouades d'aliens disséminés le long des courses. Car, c'est une des grosses nouveautés, vous possédez des armes : un petit laser de base qui ne fait a priori pas grand-chose sauf si vous gardez le bouton de tir enfoncé quelques secondes : dans ce cas, il se charge pour se transformer en une boule d'énergie qui, elle, déménage sérieusement. En plus, vous pourrez ramasser des options destinées à booster votre armement. On ne peut en prendre qu'une seule à la fois, et la jeter immédiatement si elle ne convient pas. Ces options sont très variées et vont du gros laser au lance-roquettes, en passant par des gadgets beaucoup plus originaux. Le nuage de fumée est une arme ultime, avec laquelle nul ne pourra vous doubler ! Vous disposez également de trois Nitros vous propulsant à une vitesse vertigineuse en très peu de temps, mais il faut savoir les économiser. C'est l'option idéale, si vous venez de vous prendre un mur, pour repartir vite sans vous faire doubler par les concurrents. Pour les courbes très serrées, le bouton R fait survirer la moto de façon très significative. Le jeu à plusieurs est extrêmement bien pensé puisqu'on peut changer de véhicules : on oublie les motos et on passe aux tanks dans de multiples arènes. Idéal pour se dégommer les uns les autres ! On peut jouer jusqu'à quatre en écran splitté, mais vous pouvez aussi choisir de participer avec un pote à des courses contre la console !

Un alien dans votre ligne de mire ! Rapprochez-vous encore un peu et expédiez-le dans un autre monde.

AVIS OUI, MAIS...

Sur le plan des graphismes et de la jouabilité, Extreme G 2 est très réussi. Je trouve que l'animation, même si elle est rapide, pèche un peu. Lorsqu'il y a trop de motos à l'écran, elle devient saccadée. L'ajout d'armes apporte un plus certain au challenge, qui se révèle très complet et bénéficie d'une excellente durée de vie. Bref, vous passerez de bons moments, d'autant que ce type de soft est plutôt rare sur N64. J'attends WipEout 64 avec impatience pour savoir lequel des deux sera le meilleur !

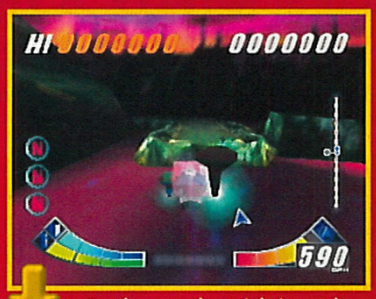
PANDA

Des virages relevés comme sur une piste de luge.

Prendre un bon départ est fondamental, sinon vous allez vous faire pousser contre un mur et finir dernier.

TREMPLIN

Il est important de bien négocier les tremplins. Si vous sentez que vous n'avez pas assez pris de vitesse, utilisez une Nitro. Sinon, vous risquez de vous retrouver dans la lave, et de devoir dire adieu à la première place.



Le Panda est mal parti, le jeu va le remettre sur la piste, mais il aura perdu cinq ou six précieuses secondes.

Avec une Nitro avant le tremplin, ça passe tout de suite mieux ! Evitez de sauter trop haut sous peine de heurter une pancarte.

ARMES

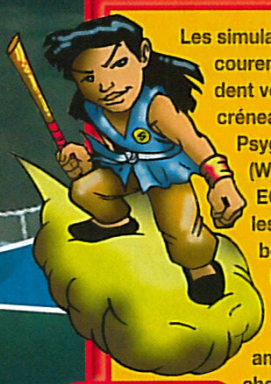
Il est assez difficile de viser tout en conduisant. Certains joueurs seront donc plutôt tentés de se concentrer sur la course. Mais si vous réussissez à toucher souvent vos adversaires, vous pourrez les mettre hors-course. Si vous êtes bien classé en Championnat, concentrez-vous uniquement sur le deuxième pour accroître votre avance au classement général.

Chaque course a un thème. Ici, c'est la neige, très classique mais toujours efficace.

Une arme excellente : la rafale. Elle permet de mettre hors d'état de nuire un grand nombre de concurrents, et ce assez rapidement.

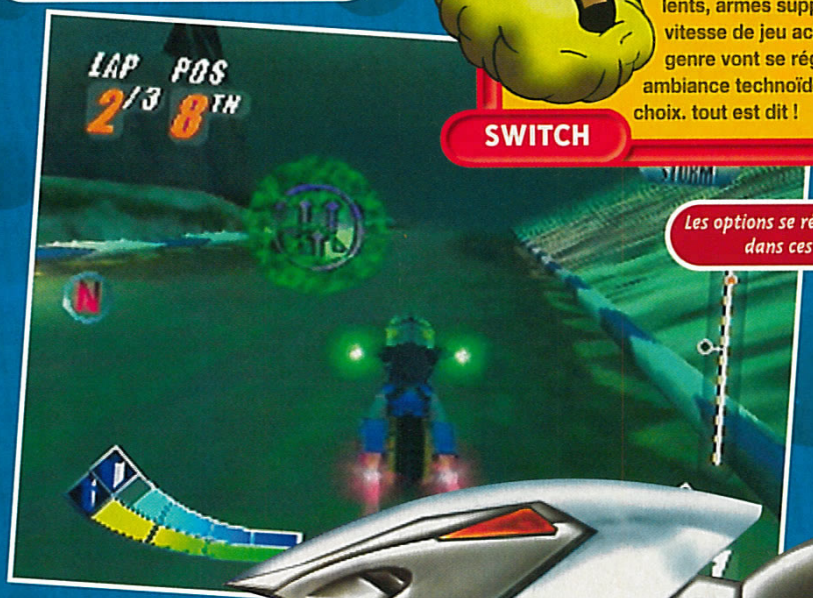
Le laser est difficile à manier mais si vous touchez votre adversaire, il aura très mal.

AVIS OUI !

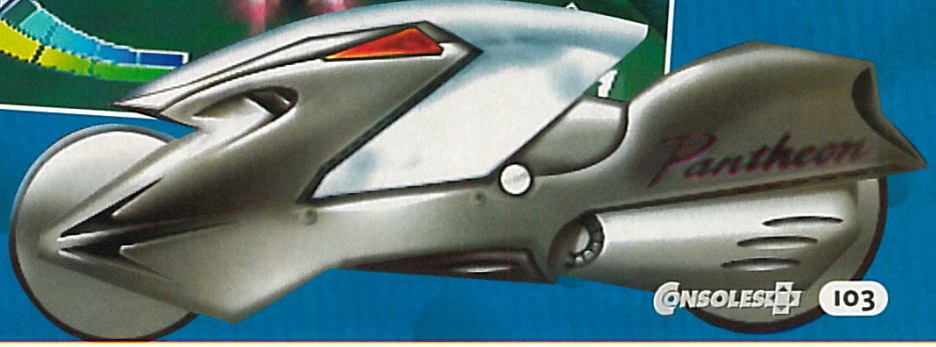


Les simulations futuristes de qualité ne courent pas les rues. A part le précédent volet d'Extreme G et F-Zero, le créneau est un peu déserté. Avant que Psygnosis ne lâche sa bombe (WipEout), Acclaim nous propose EG2. Bien sûr, le jeu a subi toutes les évolutions techniques d'une bonne suite : graphismes excellents, armes supplémentaires et vitesse de jeu accrue. Les fans du genre vont se régaler dans une ambiance technoïde de premier choix. tout est dit !

SWITCH



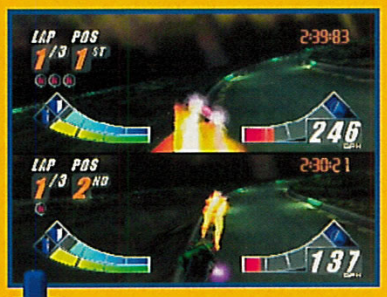
Les options se récupèrent en passant dans ces cercles verts.



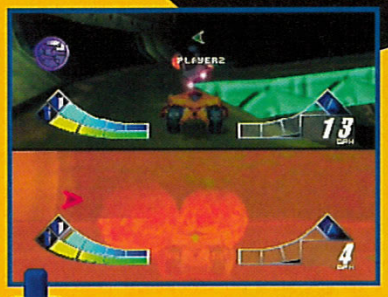
XG2

BIEN MIEUX À DEUX

Le mode 2 joueurs est vraiment très agréable. Que vous vouliez jouer en équipe ou laminer le pauvre Switch (le Switch est un supplément vendu séparément), tout est prévu.



Ces deux lance-flammes à l'arrière seront très utiles pour griller les poursuivants.



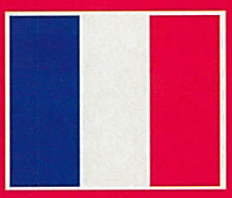
Le pauvre Switch vit ses dernières secondes... Il en vibre encore.

RACCOURCIS

Il y a de nombreuses bifurcations et raccourcis dans ce jeu.
Il faut absolument les prendre pour gagner de précieuses secondes mais aussi pour ne pas se retrouver cerné par les autres concurrents.
Car, lorsqu'il y a contact entre les motos, c'est rarement à votre avantage.

Une escadrille entière anéantie ? Un petit bonus en récompense.

Votre bouclier de protection vous évite les petits accrochages, mais sa résistance est faible.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PROBE
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE DE MOTOS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMORY CARD)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 70%
N'espérez rien et vous ne serez pas déçu.

GRAPHISMES 95%
Décors superbes, textures impressionnantes, effets de lumières magnifiques...

ANIMATION 80%
Rapide mais saccadée quand il y a trop d'affluence.

MUSIQUE 88%
Elle soutient bien l'action, mais devient lassante à la longue.

BRUITAGES 85%
Plutôt bien échantillonnés, mais sans rien de vraiment neuf.

DUREE DE VIE 93%
Conséquente grâce aux différents modes proposés.

JOUABILITE 92%
Prise en main facile, et bonne maniabilité avec le pad analogique.

INTERET 91%

Extreme G2 est une bonne suite, respectant l'esprit du premier volet. La N64 avait bien besoin d'un tel jeu pour redorer son blason.

ARCADE'S GREATEST HITS 2

Gauntlet. Le tout premier jeu d'arcade d'aventure/action, basé sur la légendaire série des Donjons & Dragons.

Avec cette compilation intitulée Atari Collection 2, Midway nous propose six des meilleurs jeux d'arcade créés par Atari au milieu des années 80. Amateurs des Namco Museum et autres compilations du genre, à vos manettes !

Road Blasters. Un des premiers jeux de course où l'on pouvait tirer sur ses adversaires.

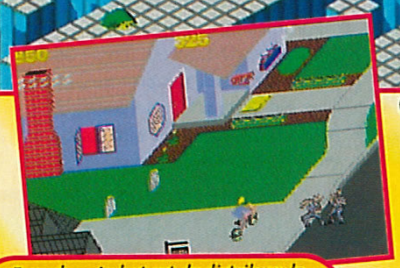
La première compilation de Midway était passée inaperçue. Il faut dire que les jeux proposés étaient mal choisis et leur réédition ne présentait aucun intérêt. Cette fois-ci, le plaisir de jouer est au rendez-vous, car les titres proposés comptent parmi les plus connus des années 80 : Road Blasters, Crystal Castles, Gauntlet, Marble Madness, Millipede et Paperboy. Le défunt "Tilt", premier magazine de jeux vidéo en France, les avait classés parmi les tout meilleurs à l'époque. On peut se réjouir de les voir réunis puisqu'ils représentent tous les genres : une simulation de course, un jeu d'aventure/action, un shoot'em up et même une sorte de Pac Man en 3D isométrique. De quoi satisfaire tout le monde. Question graphismes, inutile de vous dire que le niveau ne vole pas haut. Seul Marble Madness tire son épingle du jeu et se distingue du lot. Il faut savoir qu'au milieu des années 80, la puissance des cartes ne permettait des graphismes hallucinants. 3D temps réel et réalité virtuelle ne faisaient pas encore partie du langage des jeux vidéo. Cette compilation satisfera entièrement les amateurs d'anciens jeux. Quant aux autres, pourquoi ne pas vous essayer aux bons jeux 2D d'antan ? Vous verrez, il y a des trésors à (re)découvrir.

Vous dirigez un ours dans un univers en 3D isométrique qui doit dévorer toutes les pastilles du niveau.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- COMPILE DE JEUX D'ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

Marble Madness. De par ses graphismes, ce jeu avait fait un véritable carton à l'époque. Son créateur n'avait que 17 ans !



Paperboy. Le but est de distribuer le journal aux abonnés sans se prendre d'obstacle dans les roues. Amusant.

AVIS OUI !

Cette compilation est à ranger avec celles des Namco Museum. En effet, les six jeux qu'elle propose comptent parmi les plus intéressants de l'époque. Le simple fait d'y trouver Marble Madness ou Gauntlet vaut à lui seul l'achat de ce titre. Bien évidemment, je m'adresse ici aux plus vieux, qui comme moi appréciaient ces jeux autrefois. Dès lors, on pardonne les graphismes parfois minables et les bruitages ringards. Cette compilation est à voir tout de même, ne serait-ce que pour les images originales des bornes d'arcade et les docs proposées sur le CD.

NIIICO

PRESENTATION 80%
Des images de synthèse quelconque. Des options claires.

GRAPHISMES 50%
On frôle le ridicule, mais Marble Madness relève le niveau.

ANIMATION 81%
D'origine, donc pas de problème pour la Playstation.

MUSIQUE 55%
Les thèmes originaux des bornes d'arcade.

BRUITAGES 50%
Vaiment ringards de nos jours, mais les puristes apprécieront.

DUREE DE VIE 80%
Six jeux Atari que l'on redécouvre avec plaisir.

JOUABILITE 90%
D'époque, c'est-à-dire immédiate.

INTERET 80%
Bien meilleure qualité que la précédente compilation. A réserver aux fans du genre.

COOLB

Entre deux chasse-neige, choisissez le saut dont la réception se fait sur un bus. Pas moyen d'être peinard.

Coolboarders 2 a été élu "simulation de snowboard la plus fun toutes consoles confondues", malgré ses carences techniques. La réalisation de sa suite a été confiée à 989 Studios, développant pour Sony US.

Alors, quelles sont les nouveautés pour cette troisième mouture ? Tout d'abord, un choix de personnages plus variés, plus nombreux et mieux dessinés. Ils peuvent désormais frapper leurs adversaires à la façon de Road Rash. Le système de saut a été changé. Côté matos, les planches sont toutes des modèles officiels de Ride et de Burton (deux marques que les pratiquants de ce sport extrême connaissent bien). Trois modes de jeu sont au programme : Single Even, dans lequel il faudra jouer en mode Pro pour débloquer les planches et les persos cachés, Practice, qui n'est pas très complet puisqu'il vous largue sur la piste sans plus de renseignements sur la façon de jouer, et enfin Tournament, qui vous oppose aux différents persos dans six épreuves et sur cinq montagnes. Pour chaque montagne (Powder Hill, Devils Butt, Mont Koji, Alpes, Everest), on trouve six épreuves dont voici le détail. Le Bordercross se déroule en deux manches et vous oppose à quatre concurrents. Dans le Slope Style, il faudra descendre la piste en effectuant le plus de figures possibles dans un temps limité. Dans le Halfpipe, vous disposez de trois essais, seuls les deux meilleurs étant pris en compte. Dans le Big Air, vous devez effectuer un ou plusieurs sauts (en tout cas un gros saut). Le système de points est le même que pour le Halfpipe. Le Slalom se déroule de la même façon que le Boardercross. Et dans Down Hill, vous devrez trouver le chemin le plus rapide dans des circuits assez extrêmes (vous concourrez toujours contre quatre concurrents). Si vous terminez premier, vous accéderez à une autre montagne (il y en a seulement trois au départ). Une fois tous les tournois réussis, la dernière course, Avalanche, se débloque et à vous les grands frissons...

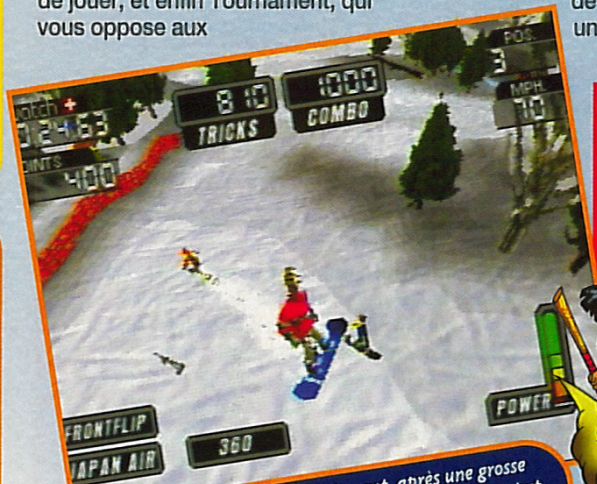
HELP !

LE GRAND SOT

Heu... pardon, le grand saut, appelé "Big Air" par nos amis ricains. L'épreuve consiste à prendre une vitesse conséquente puis un tremplin enneigé pour y effectuer moult figures. Il faudra faire des scores élevés pour être classé. Petite astuce : avant le grand saut, il y a souvent de légères bosses. Essayez de faire grimper le score sans perdre de vitesse.

Une fois la barre de Power au max, lâchez Croix, puis réappuyez sur Croix + Rond + L2 + R2 + une direction (Gauche ou Droite) et relâchez avant d'atterrir, vous verrez ça fait bien mal !

L'important n'est pas de faire une seule et unique grosse rotation mais plusieurs figures qui formeront des Combos. Un "1808 + Misty + Tail Grab + Indy" rapportera 800 points pour la figure et 2 000 pour le Combo.



Alors que vous ridez tranquillement, après une grosse barre rocheuse, vous atterrissez sur un blaireau qui s'est vautré. Y en a marre, et y a pas Malabar chez les sponsors.

Le pipe de l'US Open (le tout dernier tournoi) est creusé pour les champions. Il faudra atteindre une certaine vitesse pour décoller et réussir ses tricks.

AVIS OUI !

Coolboarders 3 n'a plus grand-chose à voir avec le volet précédent. La réalisation est plus soignée, les graphismes sont très beaux avec une belle reproduction des mouvements du snowboard et des effets de lumière impeccables. Beaucoup de personnages et de planches à débloquer prolongeront sa durée de vie ! Il est dommage que le mode d'apprentissage et le système de notation du pipe de Cool 2 n'aient pas été conservés, sans compter qu'il était plus fun. Cela dit, cette suite est assez différente pour que vous y trouviez votre bonheur.

SWITCH

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES

OARDERS 3

méga hit méga hit méga hit

La caméra était sous la branche, Cool se la donne et s'apprête à lancer un trick grave trop pur qui déchire tout sur place !

De nuit dans les Alpes, admirez les effets de lumière ainsi que la lune, qu'on pourrait presque toucher tellement ça envoie.

X-TREM RIDER !

Toutes les courses se déroulent sur piste, c'est-à-dire qu'elles sont délimitées à droite et à gauche par les panneaux des sponsors. La dernière et bien nommée Avalanche se passe en haute montagne et vous y êtes lâché depuis un hélicoptère. Tout de suite, des photos.

C'est sûrement le bruit causé par les pales de l'hélico qui a déclenché l'avalanche.

Il faut être très rapide pour ne pas être rattrapé par la coulée de neige et finir sous l'avalanche.

AVIS OUI, MAIS...

Le deuxième épisode m'avait convertie aux joies du snowboard, avec ses tricks de fou à cent mètres du sol, complètement irréalistes. J'attendais donc ce troisième volet avec impatience. Finalement, je suis un petit peu déçue : on ne retrouve pas l'énergie de Coolboarders 2, ni son fun. Malgré des graphismes beaucoup plus fins, on s'ennuie vite, à cause des épreuves bien trop difficiles. Et puis une dernière chose me tracasse : le prix de vente du jeu bénéficiera-t'il de l'invasion des sponsors (Levi's, Swatch, Burton) ?

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIOS
- Éditeur : SCEE
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION 92%

Plusieurs séquences explosives en FMV d'excellente qualité.

GRAPHISMES 93%

Ce volet est bien plus beau que le précédent, avec un bon rendu de la neige.

ANIMATION 90%

Fluide et réaliste. Le clipping des personnages est réduit.

MUSIQUE 78%

Des thèmes répétitifs et lassants, toujours du même style...

BRUITAGES 92%

Très réalistes, ils varient en fonction de la qualité de la neige !

DUREE DE VIE 88%

Cinq montagnes avec six modes à chaque fois, plus un mode 2 joueurs... Pas mal !

JOUABILITE 90%

Après un petit temps d'adaptation, tout devient faisable !

INTERET 90%

La plupart des défauts du deuxième volet ont été rectifiés, mais il aurait fallu garder certaines bonnes idées. Reste un grand jeu.

TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

O.D.T

Les boss sont très impressionnants mais pas aussi costauds qu'il y paraît.

Additif au carnet de bord du capitaine Lamat - Espace temps proche du troisième millénaire - Sujet : analyse des aventures proposées par les labos de Psygnosis France au travers du jeu Playstation O.D.T. (prononcez "oditi"). Test et verdict de Consoles+.

A la croisée de Doom pour son ambiance et de Tomb Raider pour son aspect visuel, O.D.T. n'en demeure pas moins un jeu unique composé d'éléments très spécifiques qui le font flirter avec le meilleur comme avec le pire. Vous faites partie de l'équipage du capitaine Lamat qui a pour mission de sauver une contrée d'un terrible fléau à l'aide d'un artefact étrange : la perle verte. Mais alors que vous survolez des territoires inexplorés, la perle verte émet un rayonnement étrange et le vaisseau est attiré vers une tour inconnue sur laquelle il se pose en catastrophe. Dans la peau d'un des quatre personnages qui composent l'équipage (voir encadré "Doux, durs et dingues..."), vous allez devoir trouver de quoi réparer le vaisseau et plonger dans les tréfonds de cette tour infernale. Celle-ci est composée de huit niveaux spécifiques. Chacun a son code graphique, ses pièges et ses monstres, mais à chaque fois l'action, la réflexion et l'exploration guideront vos déambulations... A la manière de Tomb Raider (premier du nom), on vous demandera de bien gérer vos sauvegardes et d'être agile pour sauter-sur-des-dalles-mouvantes-puis-vous-agripper-au-tuyau-et-enfin-vous-accrocher-au-rebord-pour-dégotter-le-bonus... A la manière de Doom, vous devrez actionner certains mécanismes, dénicher des passes magnétiques, ou blaster comme une brute pour vous ouvrir de nouveaux passages. A la manière des RPG classiques, votre personnage va gagner en expérience au fil des intrigues et des combats de manière à améliorer (lui-même, ce qui n'est pas négligeable) ses compétences à manier les armes, sa constitution ou ses pouvoirs magiques (16 sorts différents sont proposés). Le jeu baigne dans une ambiance postindustrielle glaciale, chère aux films de Carot et Jeunet (on se souviendra d'ailleurs que Psygnosis France a réalisé le jeu inspiré du film "La Cité des enfants perdus", ce qui a dû selon toute évidence laisser des traces chez les graphistes...). La quarantaine de monstres constitue une réussite et le scénar est intéressant. Bref, niveau contenu, O.D.T. tient ses promesses, dommage qu'il n'en soit pas de même pour sa réalisation...

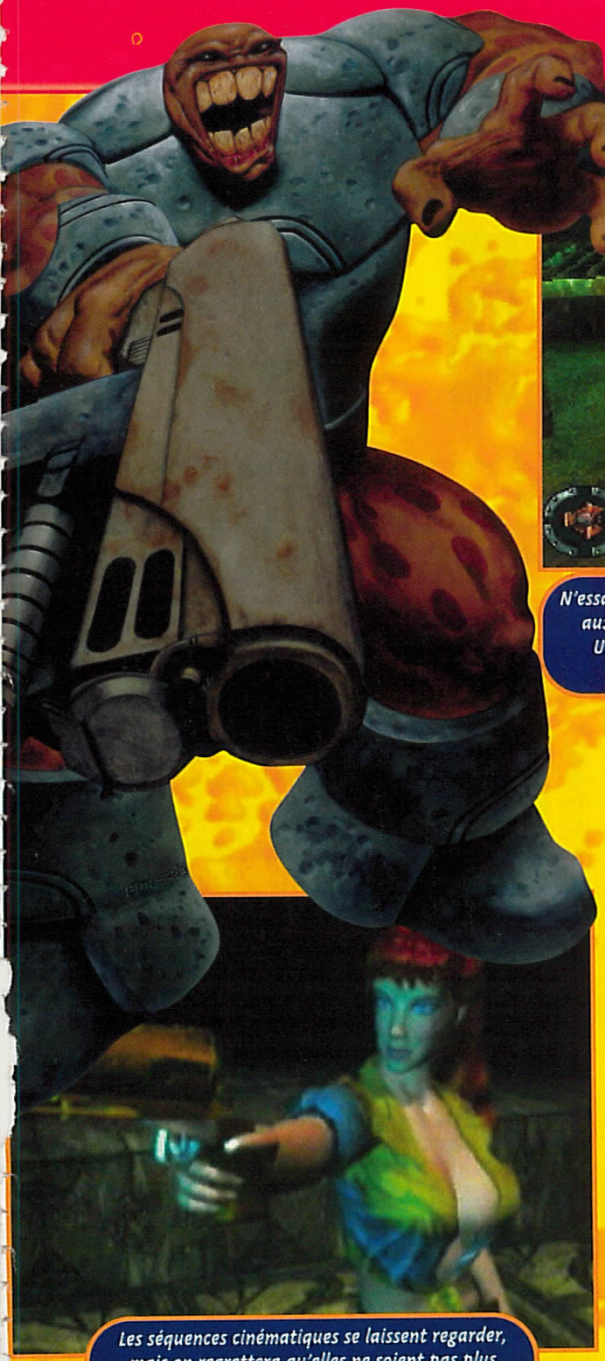
Dans le genre bien roulée, miss Julia se pose là. Et il faut la voir bouger...

Vos persos sont capables de rouler dans les quatre directions, de sauter, de grimper, de s'agripper, de s'accroupir, de ramper...

AVIS OUI, MAIS...

Si j'adhère au scénar, à la gestion très intéressante des personnages et aux mécanismes de jeu, je peste contre les "bourdes" qui traînent ici et là et nuisent considérablement à la jouabilité. Dans les combats, le lock sur les ennemis est très approximatif et la "visée" est d'une imprécision remarquable. Les phases plates-formes sont vraiment limite et l'on en vient à paniquer face à des sauts ridicules. La caméra de suivi passe son temps dans les murs (vive les bugs !) et la musique est à se tirer une balle. Ça n'a l'air de rien, mais une fois dans le jeu on enrage, car O.D.T. aurait pu être vraiment géant.

SPY



Les séquences cinématiques se laissent regarder, mais on regrettera qu'elles ne soient pas plus longues en cours de jeu.

N'essayez pas de détruire les tourelles positionnées aux quatre coins de la pièce avec votre arme. Utilisez la mitrailleuse qui trône au centre, c'est autrement plus efficace !

Il existe seize sortilèges : guérison, mana, miniaturisation, super arme, tornade, invisibilité, téléportation, foudre, bouclier, mur, vampire, gel, antidote, pluie de feu, missiles et feux d'artifice.

DOUX, DURS ET DINGUES...

Une des grandes forces d'O.D.T. est de vous proposer de faire l'aventure avec un des quatre personnages (aucun jeu Playstation de ce type n'est allé aussi loin dans ce sens). Si l'aventure n'est pas différente selon le perso (seuls les bonus changent), les combats et la manière de jouer varieront en fonction de chacun d'eux. Maxx Havock, le bourrin de service, a une excellente constitution (il peut encaisser un max de dégâts), mais, pour équilibrer la bête, son niveau en magie est quasi nul. Ce qui implique que le joueur qui le prendra devra gérer avec parcimonie ses munitions et ne pourra quasiment pas faire appel à la magie pour se soigner, se protéger ou attaquer de loin. A l'inverse, Julia maîtrise bien les armes et la magie mais débute avec une constitution ridicule. Il faudra donc la diriger avec doigté...

Ike Hawkins est un bon perso pour débuter, mais il faut impérativement lui offrir plus de magie lorsque vous gagnez des points d'expérience. Il devient alors bien plus amusant...

Très bonne en attaque, Julia Chase est dotée d'une très faible constitution, que vous devrez booster dès que vous en aurez l'occasion.

Maxx est un personnage pour joueurs extrémistes qui préfèrent se spécialiser plutôt que répartir les forces. Il peut être intéressant de ne lui offrir que des points en armement.

Solaar est le mystique du groupe. Son niveau magique est excellent, sa constitution en fait un personnage résistant, mais qui maîtrise mal les armes. A conseiller aux joueurs expérimentés.

AVIS OUI !

O.D.T. est un jeu très sympa. Son côté le plus intéressant se situe dans la gestion des personnages, très proche de celle des jeux de rôles : lorsque vous tuez des monstres ou réalisez des actions, vous gagnez des points d'expérience pour faire évoluer votre personnage (le rendre plus résistant, augmenter ses pouvoirs magiques...). Le jeu en lui-même fait penser à Tomb Raider, même si les phases de combat sont mal réalisées (il n'y a pas de vrai lock pour viser les ennemis, donc c'est au petit bonheur la chance...). Un titre qui devrait vous donner bien du plaisir.

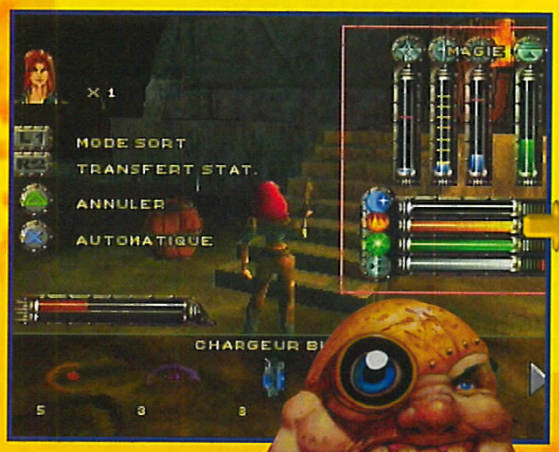
CHEUB

ODT

HELP !

SUPER SAUVEGARDE

Pour ne pas trop se retrouver dans la mouise dans les niveaux avancés (nombre de munitions acceptable, vie(s) en stock, mana suffisante...), il faudra faire des parties suicidaires pour bien analyser ce qui vous attend et faire de bonnes sauvegardes... Prenons la zone de départ : elle compte de nombreux bonus (énergie, chargeurs, mana) et quelques chauves-souris. Vous avez deux solutions : soit vous décidez de faire une sauvegarde médiocre en prenant l'échelle sans vous occuper de tout ce qui traîne (votre vie sera au maximum mais vous n'aurez que les objets de base en stock et n'aurez pas gagné d'expérience)... Soit vous ne vous souciez pas de votre vie et utilisez cette partie pour vous entraîner : blastez les chauves-souris pour comprendre comment les tuer sans perdre de vie, et repérez bien tous les bonus. Une fois que vous avez le niveau en main, faites un reset, et recommencez maintenant cette partie d'une traite, sans perdre de vie, en empochant tous les bonus, puis rendez-vous à la sauvegarde. Vous empocherez ainsi une super sauvegarde ! Le principe est spécial, mais ce n'est qu'à ce prix qu'on avance sans trop de problème, et il va sans dire qu'il faut répéter l'opération après chaque (bonne) sauvegarde.



C'est ici que vous pourrez transférer les points d'expérience dans vos trois caractéristiques (fenêtre en haut à droite), utiliser vos objets comme l'énergie, la mana ou les chargeurs (ligne en bas) et assigner les sorts à un bouton (pressez L1).

On trouve quatre types de munitions : la lumière, le feu (un chargeur se trouve sur la photo), l'ionique et la fusion (dont Maxx est équipé sur la photo). Gaffe au stock !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : PSYGNOSIS
- ACTION/AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DOLBY SURROUND
- Vibrations : -

PRESENTATION 90%

Cinématiques, notice et présentation générale sont d'assez bonne qualité.

GRAPHISMES 89%

Des teintes très "industrielles" et par là-même assez sombres. Ça peut déplaire...

ANIMATION 79%

Les persos bougent bien. Trop de bugs d'affichage dus à la gestion de la caméra.

MUSIQUE 50%

Du rock industriel pour schizo qui tape vite sur les nerfs. Et c'est d'un répétitif...

BRUITAGES 75%

La voix du capitaine est convaincante. Rien d'exceptionnel en cours de jeu.

DUREE DE VIE 91%

Le jeu est long et difficile. On y revient sans problème pour améliorer ses sauvegardes.

JOUABILITE 80%

Prise en main fastidieuse, et l'habitude n'améliore pas forcément le quotidien.

INTERET 89%

Un astucieux mélange de genres, bien construit et prenant, mais qui souffre de trop d'imperfections pour s'élever au rang de méga-hit.

La Nintendo 64 a son magazine!

EN CADEAU AVEC le N°9 2 MEGA POSTERS

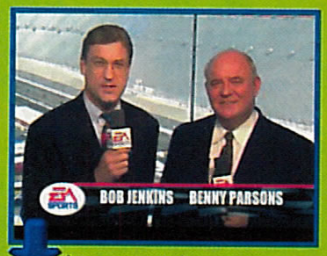
LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

NASCAR 99

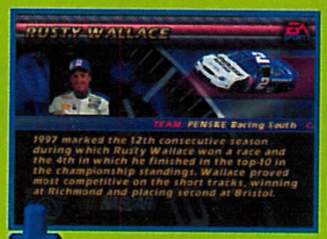
Aux Etats-Unis, le Nascar est un sport très populaire, mais en France, ça ne risque pas d'arriver. Une bande de bagnoles boostées jusqu'au moindre boulon et lancées sur des pistes ovales pendant des heures : il faut être américain pour aimer !

LA VERSION PLAYSTATION

La version Playstation offre quelques plus par rapport à la version Nintendo. La présentation est bien meilleure, avec des musiques de qualité et des vidéos. Normal, les cartouches contiennent moins que les CD.



Les commentateurs vous montrent leur tête avant le départ.



Chaque pilote a son petit tableau qui raconte sa vie et ses exploits.

L'année dernière, on avait eu droit à Nascar 98. Ce coup-ci ce sera 99, avec le minimum d'innovations, histoire de satisfaire les rares fans de Nascar en France. Le principe de ce sport automobile, certes spectaculaire dans la réalité, est assez discutable en jeu vidéo. Tout d'abord, les 31 voitures sont censées avoir les mêmes caractéristiques. Seule la carrosserie change. Ensuite, sur les 18 circuits que compte le championnat, plus de la moitié sont ovales. Ils se partagent entre "short tracks" et "speedway" en fonction de leur forme. Les courses durent environ une quinzaine de tours. Les dialogues, par le biais de la radio, avec le manager resté au stand sont très importants, car ils vous donnent de précieuses informations sur le déroulement de la course. Malheureusement, sur N64, elles sont toutes en anglais. Ce jeu bénéficie de la licence officielle de la Fédération, ce qui lui permet d'afficher des grands noms comme Rusty Wallace, Dale Earnhart, Terry Labonte ou Ernie Irvan. Sur la version Playstation, le jeu réserve une petite place à leur biographie, leurs exploits et leurs performances. Cette dernière option ne présente que peu d'intérêt en France, où le Nascar est un sport méconnu, bizarre et lointain. Les innovations par rapport à la version 98 sont minimes. Des graphismes plus travaillés, une animation bien moins saccadée, des bruitages peaufinés et un effet de soleil bien pensé. Il se reflète sur les carrosseries, et change de position en fonction de la position de la voiture sur le circuit. Mais tout cela suffira-t-il pour convaincre les rares fans de Nascar en France ?

Vous aurez droit à des carambolages spectaculaires, si vous savez comment vous y prendre ...

AVIS OUI, MAIS...

Malgré tous mes efforts, ce jeu m'ennuie énormément. Et pourtant j'aime les courses de bagnoles. Mais une fois lancé, il n'y a plus qu'à enchaîner une quinzaine de tours, sur des circuits sans grand intérêt et subir les commentaires agaçants, et en américain de surcroît. C'est rasoir au possible, et même les fans de jeux de course cracheront sur Nascar. Il reste quelques bons côtés, comme des bruitages assez soignés et plein de vues différentes... Les possesseurs de Nintendo 64 seront peut-être attirés vu la pénurie sur leur machine...

GIA

Les courses très serrées sont fréquentes.

LA FOIRE AUX VUES

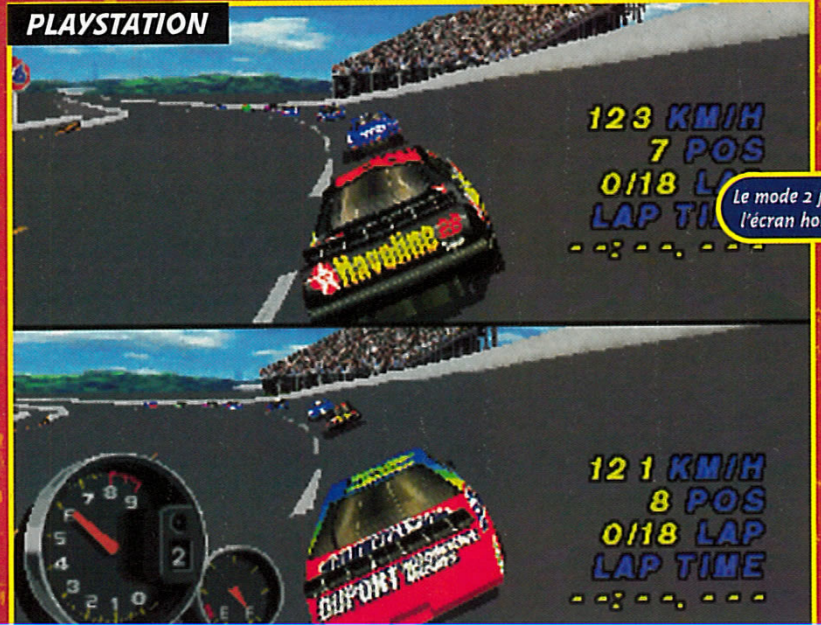
L'un des grands atouts de Nascar 99 est le nombre impressionnant de vues disponibles. Chacun y trouvera son compte. On vous en montre ici quatre sur les six accessibles.

Les sorties de piste ne pardonnent pas. Il sera dur de rattraper les autres.

AVIS NON !

Nascar 99 est ce que l'on appelle un vrai jeu de simulation. Mais franchement, il est sans grand intérêt. Tourner pendant des heures sur le même circuit devient vite lassant (vous pouvez choisir de faire plus de cent tours !)... Pour ce qui est de l'aspect simulation, votre tâche consiste à gérer l'état de votre véhicule (car vous prenez des dégâts en rentrant dans les murs). La version Playstation est plus jolie que la version N64, mais les graphismes restent trop sobres. A moins d'être un fan inconditionnel, allez voir ailleurs.

CHEUB



Le mode 2 joueurs partage l'écran horizontalement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Éditeur : E.A. SPORTS
- Développeur : E. ARTS
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

PSX — Sauvegarde : OUI (1BLOC) — Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION	Menus assez clairs. Petite intro avec musique hard très ricaine.	85%
GRAPHISMES	Seules les voitures s'en sortent. L'ensemble est très vide.	75%
ANIMATION	Bien moins saccadée que la version 98, mais pas très rapide.	85%
MUSIQUE	Des riffs et des morceaux très hard-rock. Très yankee.	86%
BRUITAGES	Commentaires en américain. Chocs et moteur assez soignés.	84%
DUREE DE VIE	Le jeu sera très long à finir, si vous en avez le courage.	75%
JOUABILITE	Les voitures dérapent trop.	71%

INTERET — *Peu de nouveautés, si ce n'est une animation améliorée. La concurrence est rude sur Playstation.* — **79%**

N64 — Sauvegarde : OUI (MEMORY PACK) — Compatible : KIT VIBRATION MEMORY PACK

PRESENTATION	Des voitures qui roulent sur une piste sur une musique hard.	80%
GRAPHISMES	Laids et vides. La route a une texture bizarre.	70%
ANIMATION	Honorable, mais on est loin de F-Zero X ou Extreme G2.	80%
MUSIQUE	Coupez-la, elle tape franchement sur le système.	30%
BRUITAGES	Les digits du commentateur américain vous énerveront vite.	30%
DUREE DE VIE	Nombreux circuits. Mais il faut avoir envie de les finir...	75%
JOUABILITE	Très délicate. Les voitures sont trop sensibles.	75%

INTERET — *La note se justifie par l'absence de vrai jeu de course s[ur] N64. Mais celui-[ci] reste assez rasoir.* — **81%**

DUKE NU TIME TO

Pour la première fois de son histoire, le personnage que vous dirigez dans un épisode de Duke Nukem est vu "à la troisième personne" et s'inspire du très célèbre Tomb Raider. Un beau blond mal rasé peut-il séduire autant qu'une belle brune épilée ? A vérifier...

Le mode 2 joueurs est plutôt réussi : on s'affronte sur un même écran et c'est tout aussi rapide qu'en jouant seul.

Alors qu'un nouvel épisode de Duke Nukem est attendu sur PC, le beau blond le plus célèbre de la côte ouest des Etats-Unis fête son retour sur Playstation.
La vue subjective a été mise de côté, et c'est désormais la vue "à la troisième personne" qui a été adoptée. Voilà qui tranche radicalement avec les précédents épisodes. Votre personnage peut désormais effectuer de nombreux mouvements propres aux jeux à la Tomb Raider : saut périlleux arrière, saut de côté, possibilité de s'accrocher le long de certaines parois... Le principe du jeu reste le même qu'autrefois : trouver la sortie des niveaux dans lesquels vous évoluez. Bien évidemment, les monstres sont de la partie et on retrouve avec bonheur les flics-cochons des autres volets. Les ennemis, comme les objets du décor, sont entièrement en 3D mappée.
Certes, les graphismes sont très souvent cubiques, mais l'arrivée de la troisième dimension donne de l'ampleur au jeu.
Côté niveaux, Duke va traverser quatre époques. La première se situe de nos jours. Les décors sont ceux que l'on parcourait autrefois dans le premier épisode de Duke Nukem. Vient ensuite l'époque gallo-romaine et son cortège de temples, arènes et autre thermes (Duke est alors habillé d'une simple toge).
Le troisième monde se passe au Far-West. A cette occasion, Duke est déguisé en cow-boy. A lui les saloons, banques et autres barbiers. Enfin, le dernier monde se déroule à l'époque médiévale. Cathédrales, donjons, forteresses gothiques seront de la partie.
Mais le plus drôle est de voir Duke se promener en kilt ! Il fallait le faire. A chaque époque, correspond une panoplie d'armes spécifique. Winchester et dynamite au Far-West, hache et arbalète pour le Moyen-Age... Les bruitages sont en français, ce qui n'était pas le cas pour l'épisode précédent sur Playstation. Pas moins de 400 phrases ou expressions ont été enregistrées pour l'occasion : "J'vais te faire téter mon flingue", "Montre-moi ton bijou, j'te montrerai le mien...".
Les temps changent, pas Duke...

Les graphismes des décors sont la plupart du temps réussis. Ce n'est pas le cas de Duke, qui, malgré son kilt affriolant, reste très cubique.

Dans les mines du Far-West, les aliens défendent chèrement leur or.

AVIS OUI, MAIS...

Grand amateur de Duke Nukem sur Mac, je n'ai pas retrouvé le côté fun des précédents épisodes. La vue "à la troisième personne" est dérangeante et apporte son lot de défauts, le plus important étant certainement la gestion des sauts hasardeuse. En effectuer plusieurs de suite sur des plates-formes relève de l'exploit. Je ne comprends pas qu'on puisse laisser passer de telles erreurs. Quoi qu'il en soit, ce Duke Nukem est un clone réussi de Tomb Raider. Mais ne vous attendez pas à vous rincer l'œil !

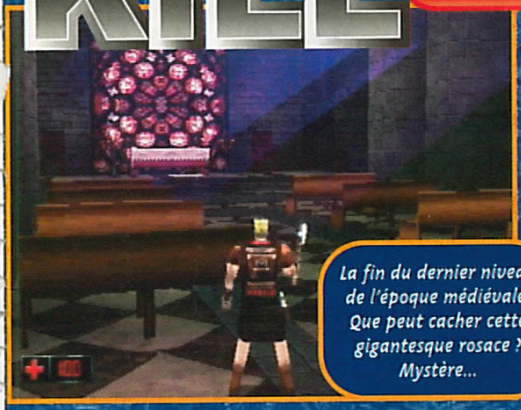
NIIICO

KEN KILL

AVIS MOUAIS...

SPY

Sous couvert de parodie, 3D Realms plonge tête baissée dans le genre si lucratif (et hautement dangereux) du Tomb Raider-like. Ceux qui adorent l'action trouveront ce soft bien bourrin, assez drôle, et pas toujours jouable (les sauts sont très mal gérés). Les autres le rangeront au rayon "jeu moyen" qui peut valoir le détour pour son mode 2 joueurs et ses niveaux bonus destructeurs. Personnellement, je ne suis pas emballé, j'aurais préféré que 3D Realms reste sur ce qu'il sait : les Doom-like. A ne retenir que pour "tuer le temps", comme le titre l'indique si bien...



La fin du dernier niveau de l'époque médiévale. Que peut cacher cette gigantesque rosace ? Mystère...

Quand l'ennemi arrive en nombre, une solution : la Pipe Bomb. Ça dégage les narines et les aliens !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

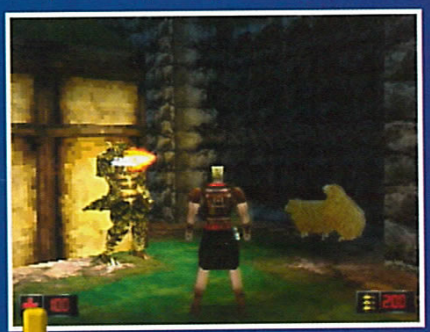
- Développeur : 3D REALMS INT.
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- TOMB RAIDER-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

CHAUD LES MICHES !

Bien que ce Duke Nukem change radicalement des autres épisodes, les programmeurs ont su conserver ce qui a fait le succès du jeu sur micro : des boss costauds, des répliques en français pleines d'humour et des filles (pratiquement) nues. La preuve par l'image.

Quand on a un coup de barre, rien ne vaut un moment de détente au café du coin.



Saviez-vous que les moutons étaient des animaux imperturbables ? Maintenant, vous ne l'ignorerez plus !

L'un des nombreux boss du jeu : une sorte de robot monté sur chenilles. Son armure est très puissante.

Le boss que l'on trouve à la fin du monde médiéval est bien évidemment en rapport avec son époque.

PRESENTATION 85%

Intro en images de synthèse sympa. Tous les textes et les voix sont en français.

GRAPHISMES 80%

Les quelques effets spéciaux sont trop cubiques.

ANIMATION 80%

Les animations de Duke sont réussies mais des ralentissements se font sentir.

MUSIQUE 25%

Les thèmes musicaux sont absents des parties. Seule l'intro est en musique !

BRUITAGES 89%

Près de 400 phrases en français ont été enregistrées spécialement pour le jeu.

DUREE DE VIE 91%

Les missions sont très nombreuses et les niveaux très vastes.

JOUABILITE 70%

Prise en main rapide mais gestion des sauts minable. C'est très énervant !

INTERET 82%

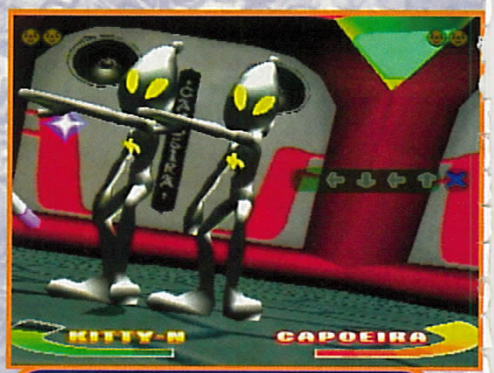
Duke Nukem à la mode Tomb Raider, il fallait oser ! Le pari est dans l'ensemble réussi. La jouabilité n'est pas toujours heureuse.

BUST A GROOVE

L'ambiance est à la teuf.

Parappa the Rapper avait inauguré un nouveau genre : la danse sur Playstation. Bust a Groove arrive un an après et le principe fonctionne toujours... Suis-nous et move ton body !

On avait déjà eu droit au rap avec Parappa. Avec Bust a Groove, place à la fièvre du samedi soir ! Laserlight, flashs, disc-jockey en délire et concours de danse, voilà le programme pour la fête. On y retrouve la faune qui hante les discothèques, comme Hiro l'incontournable clone de John Travolta, Frida la minette branchée et sportive, Pinky tout en jambes et double air-bag de série, Heat le surfeur collectionneur de bonnets, et Strike le voyou de service armé jusqu'aux dents. Il y a dix danseurs au départ et quatre cachés. Pour faire danser son perso, il faut suivre le rythme. Des lumières vertes clignotent à une cadence régulière, en fonction du tempo de la musique. Tous les quatre temps, il faut appuyer sur les boutons Croix ou Rond. Entre ces pressions, il faut appuyer dans l'ordre sur les flèches indiquées. Ces manipulations sont faciles à exécuter au début pour devenir de plus en plus compliquées à suivre, et on finit par s'emmêler les pinceaux. La deuxième difficulté consiste à aligner des Combos, c'est-à-dire à réussir plusieurs séries de flèches à la suite jusqu'à parvenir au FREEZE ! Mieux vous danserez, plus vous gagnerez de points qui vous permettront de vaincre votre adversaire. L'écran penche toujours du côté du meneur. A certains moments, la caméra se déplacera, vous permettant d'exécuter en solo vos pas les plus spectaculaires. C'est le moment de frimer. Durant le match, vous pouvez aussi lancer une Fury sur l'adversaire pour lui casser ses Combos. D'une certaine manière, Bust a Groove est pensé comme un jeu de baston. Par rapport à Parappa, son point fort est certainement le mode 2 joueurs. Mettez le jeu en route, et l'ambiance est assurée. Ne vous arrêtez pas à son aspect débile, essayez-le et vous serez captivé.



Ces extraterrestres jumeaux sont les rois de la capoeira. Heureusement, le ridicule ne tue pas.

HELP !

PLUS C'EST LONG...

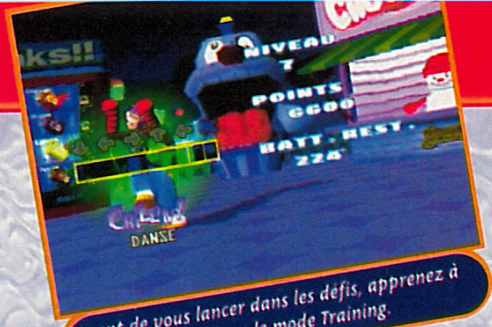
Vous aurez souvent le choix entre plusieurs lignes de flèches. Essayez de varier vos pas en changeant de ligne. Cherchez les combinaisons les plus longues pour remporter le max de points.

Hiro est le portrait craché de John Travolta. Ils ont d'ailleurs les mêmes gestes.

AVIS OUI !

Il suffit que j'allume Bust a Groove à la rédac pour qu'une nuée de curieux s'amasse autour de l'écran. Pour cette sortie française, les thèmes musicaux ont été retravaillés, pour le plus grand plaisir des oreilles, car certains titres me tapaient sur les nerfs. De plus, des bruitages ajoutés, comme des baffes, des gestes violents, des baskets qui glissent et les commentaires du DJ sont hilarants. Sur Playstation, j'aime bien danser, et je bouge plutôt bien... Mais seulement sur Playstation... Snif...

GIA



Avant de vous lancer dans les défis, apprenez à danser dans le mode Training.

AVIS OUI !

La fièvre du samedi soir en larvant dans son fauteuil, c'est possible ! Le principe de la baston dans un jeu musical où l'on s'affronte sur des thèmes variés (disco, rap, funk, techno...) m'a bien plu. Parrappa a trouvé son successeur, le mode 2 joueurs est délirant tout comme le look de certains danseurs. Les graphismes et l'animation sont tout à fait dignes de la Playstation et certaines chansons japonaises ont été anglicisées. Le mélange baston-dance est très fun et vous passerez de bonnes soirées en vous marrant comme des fous.

SWITCH

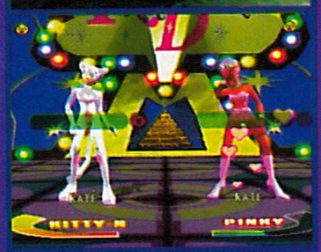
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ENIX
- Éditeur : SCEE
- FIÈVRE DU SAMEDI SOIR
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

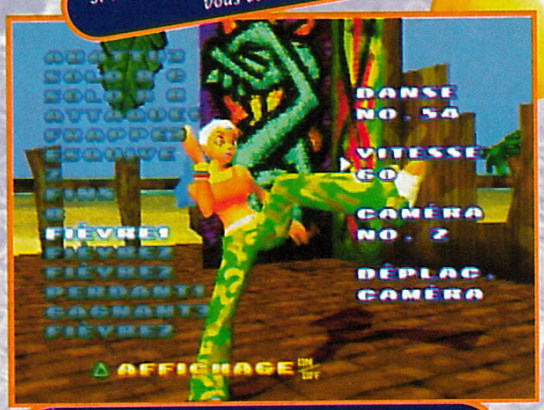
- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

FURY

Pour bloquer le Combo d'un adversaire, vous pouvez lui lancer une Fury. Chaque perso a sa technique, mais l'exécution est la même pour tous. Au lieu d'appuyer au quatrième temps sur le bouton Rond ou Croix, appuyez sur Haut et Triangle en même temps. Pour esquiver une de ces attaques, vous n'avez qu'à faire la même manip au bon moment.



Si vous réussissez plus de cinq coups de suite, vous êtes FREEZE !



Quand vous finissez le jeu une fois, vous accédez au mode Vue, qui vous permet de danser librement, tout en contrôlant les angles des caméras.

PRESENTATION	90%
La zique, les spots, les lumières, les pas de danse... C'est la teuf !	
GRAPHISMES	91%
Un vrai feu d'artifice de couleurs, mais jamais criard.	
ANIMATION	90%
Les persos bougent bien, les pas de danse feront pâlir les rois du disco.	
MUSIQUE	88%
Très rythmée, mais très inégale. Le bien ficelé succède au franchement pourri.	
BRUITAGES	91%
Baskets qui glissent sur le parquet, talons qui claquent. Ambiance crédible.	
DUREE DE VIE	85%
Une fois compris le truc, vous finirez le jeu facilement. A deux, c'est la rigolade.	
JOUABILITE	81%
Avec de la patience et si on a le rythme dans la peau, c'est enfantin.	

INTERET

88%

Si vous avez craqué pour Parappa the Rapper, Bust a Groove vous plaira à coup sûr. Toutefois, la musique aurait pu être plus soignée.

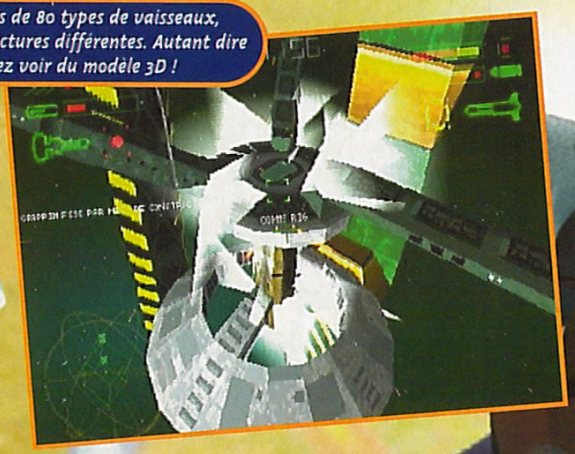
COLONY WARS VENGEANCE

Aussi étrange que cela puisse paraître, vous allez maintenant jouer du côté des forces obscures, celles de la Flotte. Vous allez enfin comprendre ce que le mot fanatisme veut dire et surtout apprendre à respecter le genre, hélas ! trop délaissé, du shoot'em up. Ouverture des hostilités.

Colony Wars (C+70 : 93%) a été au jeu vidéo ce que les combats spatiaux de "Star Wars" ont été au cinéma : de superbes dogfights dans les étoiles, qui font passer "Independence D" pour une série B. Evidemment cette " vengeance " suit les traces de son grand frère mais, les techniques de programmation évoluant, le jeu offre des graphismes bien plus léchés et les missions se révèlent nettement plus consistantes. Vous incarnez le capitaine Mertens, un pilote de la Flotte (celle-là même que vous combattiez précédemment), Celui-ci peut piloter cinq types de vaisseaux " up-gradables " (dont un qui ne pourra être utilisé que pour les missions sur les planètes). Si l'on vous imposait des vaisseaux dans le premier épisode, vous pouvez maintenant choisir votre crache-pralines (reste à réussir un certain nombre de missions pour les faire apparaître...). Le jeu ne compte qu'une quarantaine de niveaux (contre 70 dans le premier) mais les objectifs sont bien plus variés et devraient considérablement vous changer des simples dogfights du précédent opus. Ici, il faudra déminer la coque d'un des cargos de la Flotte, à l'aide d'un laser ; ailleurs, vous devrez balancer un virus dans des satellites exceptionnellement bien défendus ; plus loin, vous devrez ramasser les éléments défensifs d'une structure partie à la dérive. On vous proposera même cinq missions au sol et bien évidemment le cheminement global sera différent en fonction des réussites ou des échecs des missions. Six fins sont d'ailleurs proposées.

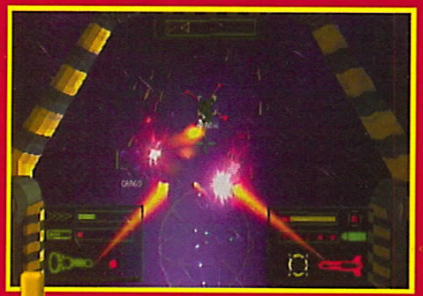
Quatre vues différentes sont disponibles. Mis à part la vue arrière (ça paraît logique...), toutes sont parfaitement jouables.

Le jeu compte près de 80 types de vaisseaux, plates-formes et structures différentes. Autant dire que vous allez voir du modèle 3D !



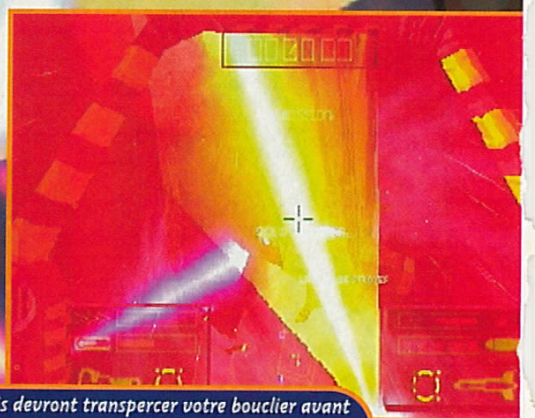
BLAST ORGANISÉ

Si le premier épisode proposait un éventail de quinze armes, vous avez maintenant le choix entre vingt. Evidemment, toutes ces armes apparaissent au fil de votre progression et vous apprenez comment utiliser les plus obscures grâce aux missions les mettant intelligemment à l'honneur. Comme avant, pour éliminer tous les types d'appareils ennemis, vous devez détruire leurs boucliers avec une arme spécifique, puis toucher leur coque avec une autre. Ce qui fait qu'il faut rapidement assimiler la manière de sélectionner votre arsenal. A ce propos, n'oubliez surtout pas d'user des armes secondaires (sélection avec Triangle, tir avec Rond), vous y trouverez des missiles de qualité (indispensables pour abaisser les défenses des grosses structures) et d'autres joyeusetés assez meurtrières



Les effets de lumière et les explosions sont toujours d'excellente qualité. Un régal dont on ne se lasse pas...

Vous allez apprendre à aimer cette arme, c'est celle qui permet de détruire les boucliers. A noter que les bruits varient selon l'arme..



Les ennemis devront transpercer votre bouclier avant de toucher la coque. Reste qu'un tel rayon a la fâcheuse habitude de tout détruire d'un coup.

Une mission géniale : vous devez "brouiller" puis détruire les missiles avant qu'ils ne touchent votre flotte.

Certaines missions sont minutées. Le stress est alors à son paroxysme.

Les cinq missions au sol constituent une des principales nouveautés de ce Colony Wars. On aurait aimé des vaisseaux au maniement complètement différent...

Une charmante demoiselle se charge de vous donner (et de vous écrire) les grandes lignes de la mission en cours de jeu. Ce n'est pas une raison pour éviter le briefing.

AVIS VENGEANCE !

Si les graphismes sont d'une beauté à couper le souffle, je ne peux m'empêcher de penser que c'est le travail apporté aux missions qui étonnera le plus. La variété et la ruse sont à l'honneur et, même si le combat spatial occupe une large place, extraire du cristal ou réparer un cargo en détresse a je ne sais quoi de jouissif, qui fait adhérer au soft sans sourciller. C'est d'ailleurs grâce à cet aspect que j'ai persisté face à des missions particulièrement ardues. CWV est un grand shoot, peut-être l'un des meilleurs jamais sortis, mais sa difficulté le destine aux meilleurs d'entre vous.

SPY

COLONY WARS VENGEANCE

Les persos humains sont beaucoup plus présents dans les cinématiques, qui s'avèrent toutes un peu floues mais agréables à regarder.

HELP !

MISSION DE COMBAT

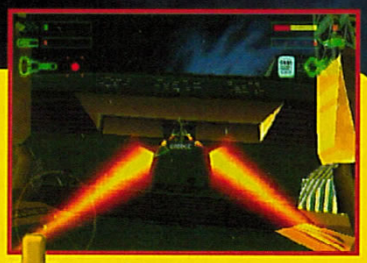
Vous allez devoir vous plier à deux règles fondamentales : le respect de la mission et l'excellence au combat. Pour la mission, lisez bien le briefing, et suivez-le à la lettre. Le zèle se révèle fréquemment meurtrier. Quand vous devez défendre un convoi, restez à proximité et n'allez pas poursuivre un chasseur au loin (il ne sera pas rare qu'il cherche à vous éloigner) ou détruire une grosse structure ennemie si votre flotte n'en est pas proche. Pour les combats, pensez à trois choses.

1/ Menez votre attaque en alternant les armes et en usant avec parcimonie des missiles.

2/ Gérez votre défense en évitant de prendre les ennemis de face et en usant des afterburners (+ virage) lorsque vous êtes locké.

3/ Boostez votre vaisseau à la fin d'une mission en passant par les hangars (la partie jaune correspond aux boucliers, la verte à la maniabilité de votre engin, la bleue à la durée de l'afterburner, la rouge à l'amélioration de la vitesse de pointe).

Sortez le pad analogique et à vous la galaxie !



Il ne sera pas rare que les gros vaisseaux présentent des points faibles. Repérez, lockez, shootez !

Il est très important de regarder l'impact de vos tirs sur la coque, vous saurez ainsi si elle est toujours revêtue d'un bouclier.

Amener ces réacteurs nucléaires vers une porte spatiale ne sera pas une mince affaire, d'autant que la porte est une espèce de vortex aspirant.

AVIS OUI !

Dans une ambiance froide et spatiale, vous allez lutter contre la flotte rebelle. Outre la réalisation impeccable avec des scènes dans l'espace magnifiques (effets de lumière, somptueuse, couleurs, trous noirs, etc.) et des sons bien adaptés, la maniabilité est très bonne. Quant aux missions, elles mélangent harmonieusement stress et subtilité. J'avais peu joué au premier, je vais me rattraper, car Colony Wars Vengeance est assurément le meilleur du genre sur Playstation.

SWITCH

Au lieu d'admirer le décor, agrippez donc ce canon et ramenez-le vers votre cargo...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : PSYGNOSIS
- SHOOT TEMPS RÉEL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC) + PASSWORDS
- Compatible : DUAL SHOCK - PAD ANALOGIQUE - NEGCON - DOLBY SURROUND
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 89%

Briefing pas toujours clair, mais voix en français et cinématiques réussies.

GRAPHISMES 93%

Haute-résolution et décors spatiaux à l'honneur. On s'y croit.

ANIMATION 91%

Défilement rapide, loadings raisonnables et beaux effets de lumière.

MUSIQUE 89%

De la grande musique, adaptée aux ébats spatiaux.

BRUITAGES 87%

Hormis quelques doublages ratés, ils sont parfaitement dans le ton.

DUREE DE VIE 91%

Jeu très difficile avec plus de 40 missions. Reste à ne pas craquer !

JOUABILITE 92%

Prise en main délicate mais, passé six missions, le contrôle est parfait.

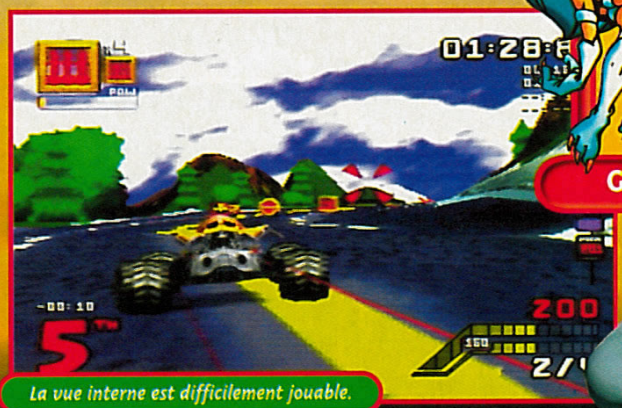
INTERET 91%

Très intéressant et bien construit, CWV est de loin le meilleur et le plus beau jeu du genre. Reste la difficulté...

S.C.A.R.S

Le mois dernier, on vous avait déjà servi la version Playstation. Cette fois-ci, vous avez droit au même jeu, mais sur Nintendo 64.

Scars est un jeu de course atypique. Vous ne conduisez pas des voitures, des karts ou des jet-skis, mais des véhicules mutants montés sur quatre roues. Ces engins héritent naturellement des caractéristiques de l'animal qui leur sert d'emblème. Ainsi, le requin est rapide mais limité dans les virages. Au contraire, l'éléphant est très habile dans les tournants, mais sa vitesse est plus réduite. Pour débuter correctement, la mante religieuse propose le meilleur compromis. Le jeu propose quatre grands prix : le Carbone, le Cristal, le Diamant et enfin, le Zénith. Il est même possible de personnaliser son propre championnat avec les neuf circuits du jeu (si vous les avez tous remportés). Avec la difficulté croissante, il sera indispensable de gagner les véhicules cachés dans le mode Challenge. A la fin de chaque championnat, un nouveau challenge s'ouvre, vous mettant en concurrence avec le véhicule à gagner. Il y en a quatre au total. Une fois lancé dans la course, on remarque rapidement la richesse des options. A part les missiles, les turbos et les boucliers, on peut trouver des aimants, des barrières, des boomerangs et autres bombes à retardement. De plus, si vous maintenez le bouton Z appuyé, la puissance de l'option augmente, augmentant ainsi son effet. En conclusion, il est certain que Scars regorge de bonnes idées. Et le jeu devient même remarquable, quand elles sont alliées à la puissance de la Nintendo 64.



La vue interne est difficilement jouable.

Les dérapages sont trop violents, surtout sur la neige.

La vue derrière le véhicule est le meilleur choix.

Pour échapper à ces barrières, on peut tirer dessus ou sauter.

Le mode 4 joueurs promet des heures de castagne.

AVIS OUI !

Au départ, retrouver Scars sur N64 ne m'a pas du tout enthousiasmée. Malgré mes réticences au vu du jeu sur Playstation, cette version a été une agréable surprise. On remarque tout de suite le soin apporté aux graphismes, qui ne clippent plus, et aux textures flamboyantes. Surtout, la maniabilité est devenue convenable. Le stick analogique de la N64 colle parfaitement à son type de jouabilité. Bref, il est nettement meilleur que la version Playstation. Néanmoins, mon préféré dans le genre reste Mario Kart, qui propose une conduite beaucoup plus fine.

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VIVID IMAGE
- Éditeur : UBISOFT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE D'ENGINS
- Sauvegarde : OUI (RAM PACK)
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION	*Menus de sélection des véhicules très bien faits.*	90%
GRAPHISMES	*Les décors sont fins et colorés, le design des véhicules créatif.*	91%
ANIMATION	*Pas de ralentissement, ça roule comme sur du beurre.*	89%
MUSIQUE	*Très techno dans l'ensemble, elle va bien avec l'action.*	85%
BRUITAGES	*Presque rien, il n'y a que le bruit discret du moteur.*	80%
DUREE DE VIE	*9 circuits, 9 véhicules (+ 4 cachés), de quoi jouer un moment.*	85%
JOUABILITE	*Les voitures dérapent un peu trop.*	89%

INTERET 88%

Meilleur que sur Playstation grâce à sa maniabilité améliorée, il tombe à pic sur N64.

Starshot

Willfly peut porter Starshot dans les airs, mais le temps est limité par les bonus ramassés.

Le Space Circus débarque enfin sur N64. Après les Schtroumpfs, Obélix et Lucky Luke sur Snes, Infogrames avait fait ses preuves en 2D. Avec Starshot, l'éditeur fête ses débuts dans le monde des plates-formes 3D sur N64.

Le but de Starshot, votre perso, est de capturer les spécimens les plus fous de la galaxie pour les exhiber dans son cirque, et pousser à la faillite son concurrent, le Virtua Circus. Pour y parvenir, il doit d'abord trouver le détecteur de spécimens rares. Deux lascars, Willfly la rockett et Willfall le couard àroulettes, le suivront pas à pas. Le premier permet à Starshot de s'envoler. Quant au deuxième, s'il parle beaucoup, il agit peu. Voilà pour la petite histoire qui n'est qu'un prétexte pour vous servir une bonne dose de délire habile et inventif. Starshot se présente comme un jeu de plates-formes 3D, avec le perso vu de dos, rotation et zoom libres de la caméra, séquences de plates-formes, petites quêtes et énigmes. Par contre, Starshot n'a qu'une palette de mouvements très limitée. A part le tir directionnel (on peut changer la trajectoire avec le stick analogique) et l'envol, ses actions sont assez basiques par rapport à Banjo. Chaque monde visité vous transporte dans une autre dimension avec sa propre logique. Le scénario et les multiples gags et clins d'œil en feront rire plus d'un, comme le "Faucon Millenium" en miniature, des fantômes qui continuent la Guerre Froide, un chaman ouvreur de portail au chômage... Les sources d'inspiration semblent intarissables. Mais parfois, les circonvolutions bien tordues du scénario provoquent des blocages sévères, mais c'est aussi ce qui fait le charme du jeu. Les dialogues sont de vrais bijoux. Malheureusement, ils ne sont pas mis en valeur par les bruitages affreux et la musique franchement énervante. Malgré l'humour ingénieux et omniprésent, certains défauts nuisent à la jouabilité, comme le maniement peu précis du héros et une gestion de la caméra trop approximative. Ce qui est difficilement pardonnable pour un jeu de plates-formes. De plus, sur Nintendo 64, Mario et Banjo sont passés par là et ont placé la barre très haut. Starshot aura donc beaucoup de mal à se faire une petite place...

Vous pourrez revenir à votre quartier général pour retrouver Starcash (votre chef). Ce menu n'est pas très clair, mais assez original.

Dans le cinéma, cassez le vidéoprojecteur et les Martiens s'en iront en ouvrant la porte au passage.

AVIS OUI, MAIS...

Après avoir vu la version PC 3Dfx du jeu, j'attendais avec beaucoup d'impatience la sortie de Starshot sur N64. Le seul mot qui me vient à l'esprit est : déception. La réalisation est bâclée. La 3D n'est pas très bien réalisée, et le jeu est encore rempli de bugs un peu trop visibles et même gênants. Ce qui n'arrange pas les séquences de plates-formes à la difficulté exagérée par rapport à la maniabilité piteuse. De plus, le héros est trop insipide pour qu'on s'y attache. Heureusement l'humour est là pour sauver ce cirque de l'espace du bide intégral.

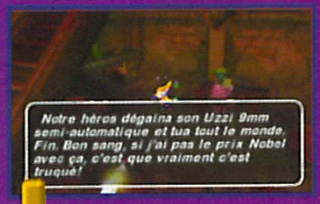
GIA

Vous vous arracherez les cheveux sur certaines séquences de plates-formes.

SPACE CLOWNS

Starshot est plutôt naïf et son monde est peuplé de fous. Toutes les planètes avec leurs délires. Voici un petit extrait de ces bijoux d'humour.

Killer Expo, une planète dévouée à l'armement. Tout visiteur doit être armé pour y être admis : missiles thermonucléaires, tanks, mitraillettes... On peut même voir des bombes qui chantent et qui dansent.



Le dernier humain sur Terre est un écrivain de série Z. Encourageant...

Dans le bar, lancez le juke-box pour faire danser les tables, les monstres et tous les objets de la salle.

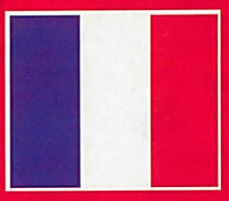
Sur la planète du désir technologique assouvi, on trouve un musée qui expose les inventions qui ne fonctionnent pas... Votre but est de retrouver la "machine à dysfonctionner".

Le zoom arrière peut s'éloigner à des kilomètres, pour proposer un point de vue général du décor.

AVIS NON !

Starshot est un jeu bien étrange. Ce Mario-like a voulu se démarquer du genre en créant un univers loufoque et rigolo. Vous jouerez donc avec un petit monstre (une sorte de singe) qui sautille partout, et dont la mission est de sauver le cirque auquel il appartient. Mais, malgré ses bonnes idées, Starshot n'est pas une grande réussite : des graphismes moyens, des sons médiocres, et une maniabilité parfois douteuse. La seule chose qui sauve le jeu est l'humour omniprésent et d'une qualité rare.

CHEUB



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : INFOGRAMES**
- **Éditeur : INFOGRAMES**
- **PLATES-FORMES 3D**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : MOYEN**
- **Difficulté : ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : -**
- **Sauvegarde : OUI (INTERNE)**
- **Compatible : -**
- **Vibrations : -**

PRESENTATION — 85%

Le menu de présentation n'est pas très clair, mais il a le mérite d'être inventif.

GRAPHISMES — 85%

Flashys ou très sombres, les décors sont un peu sommaires et vides par moments.

ANIMATION — 74%

Les déplacements du perso ne sont pas très fluides. Quelques ralentissements.

MUSIQUE — 50%

Les mélodies sont recherchées, mais leurs sonorités ringardes tapent sur les nerfs.

BRUITAGES — 60%

Au niveau de la musique. Loin derrière ceux de Banjo et Kazooie.

DUREE DE VIE — 89%

Avec des énigmes aussi tordues et des mondes assez vastes, le jeu est long.

JOUABILITE — 75%

Les séquences de plates-formes s'apparentent à des séances de torture...

INTERET — 83%

Des très bonnes idées, de l'humour glacial et un scénario en or. Hélas, la réalisation ne suit pas. Après le terrible Banjo, Starshot paraît fade, peu attirant.

Breath of Fire III

Breath of Fire avait déjà conquis les amateurs de RPG sur Super Nintendo en Europe et aux Etats-Unis, grâce aux traductions de qualité du premier et du deuxième épisodes en américain. Ce troisième volet sur Playstation connaîtra-t-il le même destin que ses prédécesseurs ?

Sur cette carte de déplacement, les combats n'existent pas. Une très bonne idée !

Pour un jeu d'aventure, Breath of Fire est un nom bien étrange, mais quand on décortique le scénario, on en comprend vite la signification. Dans ce jeu d'aventure de Capcom (eh oui, l'éditeur n'a pas fait que Street Fighter), vous incarnez Ryu, un jeune garçon aux cheveux bleus. Sous ses faux airs innocents, Ryu est en fait un dragon déguisé en humain (d'où le titre qui fait référence au souffle meurtrier des dragons). Il découvrira ce secret au cours de l'histoire. Il rencontrera plein d'amis sur son chemin, comme Rei et Teepo (deux voleurs), Nina (la princesse de Wyndia), Momo (une experte en technologie), Peco (un animal bizarre) et Garr (un grand gaillard pyromane). Breath of Fire 3 ne manque pas d'originalité. Par exemple, pour acquérir de nouvelles techniques de combat, vous pouvez observer l'adversaire ou trouver un maître qui vous enseignera ses secrets. Ensuite, pour augmenter votre résistance à certaines magies, vous pourrez faire un tour au bar et boire un coup (!). De plus, Ryu évolue au cours de l'histoire, de l'enfance à l'adolescence. A chaque phase, son apparence physique change. Le deuxième volet sur Snes était très innovant. Ce troisième épisode continue cette tradition. Le jeu se présente en 3D isométrique. Si l'angle de vue est gênant, on peut faire pivoter la caméra un instant pour mieux observer. Contrairement à Grandia sur Saturn ou à Granstream Saga, la caméra revient à sa place initiale. Ce qui évite de se perdre. La clarté du jeu est très soignée. Cela se sent aussi dans les menus de sélection et dans la traduction. En phase de combat, les commandes se présentent sous forme d'icônes. En fin de compte, Breath of Fire 3 est un jeu excellent avec de nombreuses qualités. C'est aussi le seul RPG où vous incarnez un dragon.

Ces espèces de crapauds sont en fait des marchands très intéressants.

AVIS OUI !

Breath of Fire 3 m'a parfois agacée. Enfin, disons que les combats intempestifs m'ont tapé sur les nerfs. Trois mètres, et hop, un monstre. Mais, malgré ce petit défaut, j'avoue que ce jeu d'aventure est passionnant. Certes, les graphismes sont moins attirants que ceux de Final Fantasy VII et le jeu souffre de l'absence de belles scènes cinématiques. En comparaison, ce RPG fait un peu pauvre. Mais quelle importance, quand le scénario est aussi riche. Après avoir fini Wild Arms, Breath of Fire 3 semble être un bon dessert.

GIA

PAS ASSEZ RAPIDE, PETIT SCARABÉE...

Une des méthode pour apprendre de nouveaux coups est de trouver un maître qui veuille bien vous enseigner ses techniques secrètes. Souvent, il vous demandera quelque chose en échange.

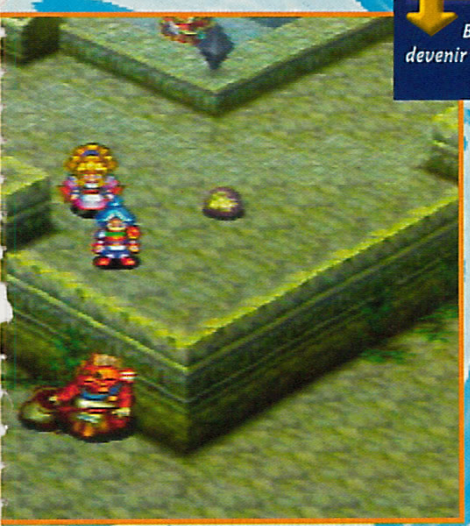
Celui-ci vous demandera tout votre or, alors, allez-y les poches vides.

Bunyan, votre sauveteur, pourra aussi devenir votre maître.

JOUER AVEC LA 3D

La 3D isométrique de Breath of Fire 3 est modulable. On peut à tout moment changer l'angle de vision qui cache souvent plein de choses. Ainsi, n'oubliez pas de tourner la caméra !

A première vue, rien de suspect...



Non ! Quelqu'un a brûlé la maison !

... mais si on tourne un peu la caméra, on voit un petit marchand caché derrière le mur.

Sunder et Balio n'arrêteront pas de harceler le héros.

Dès que vous trouvez un lit, faites comme Niiico. Relaxez-vous.

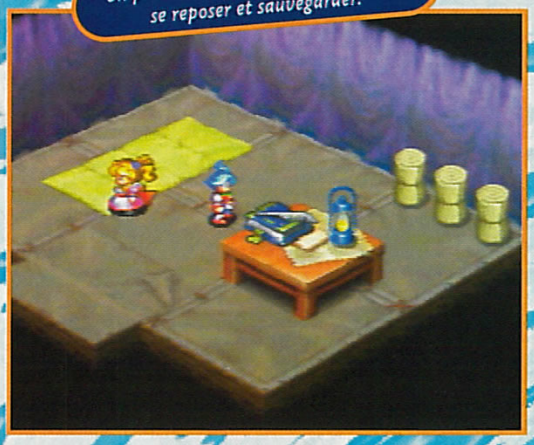
Pour pêcher, il faut s'acheter l'équipement nécessaire.

BREATH OF FIRE III

BREATH OF MAGIC

La magie occupe une place essentielle dans le jeu. Certains monstres ne peuvent être touchés que par certaines attaques. Ecoutez bien les conseils des villageois.

On peut camper à tout moment pour se reposer et sauvegarder.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

AVIS OUI !

C'est le genre de jeux que j'adore. J'y ai joué en jap et en ricain avant, et j'ai toujours eu le même plaisir. Le scénario est long (mais moins intéressant qu'un Final Fantasy), les graphismes superbes et les musiques nickel. Les décors sont en vraie 3D, mais vus de 3/4 (comme une vue isométrique) ce qui donne un résultat sympa. Mais le gros avantage de BoF 3 est sa durée de vie : des tonnes d'énigmes, des petits jeux et un monde gigantesque vous procureront des heures de fun. Les amateurs du genre devraient adorer.

CHEUB

Malheureusement, les combats sont un peu trop fréquents.

PRESENTATION 80%
Pas grand-chose, on se croirait revenu au temps de la Snes.

GRAPHISMES 85%
Détaillés et mignons dans l'ensemble.

ANIMATION 90%
Pas de ralentissements, la 3D tourne. Les chargements pour les combats sont longs.

MUSIQUE 87%
Les mélodies sont agréables, mais on est loin des musiques de Wild Arms.

BRUITAGES 87%
Des digits assez timides pendant les combats et c'est tout.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu est très long et les énigmes assez dures. Nombreux persos et monde vaste.

JOUABILITE 90%
L'interface est simple et très graphique. De plus, les héros se contrôlent aisément.

INTERET 90%

Pas aussi pur qu'un Wild Arms, moins frimeur que Final Fantasy VII, Breath of Fire 3 est au final un RPG très innovant, qui plaira aux affamés.

FUN
RADIO
POUR LE FUN
ET POUR LES TUBES
latoutepetiteagence Toutes les fréquences 36.15 FUN RADIO (2,23 F/mn) et http://www.funradio.fr • RCS Nanterre B 341 103 117 • Photo : Image Bank

12 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE

Chez ULTIMA, c'est la fête...

...AVANT LES FÊTES !

TOMB RAIDER III 249 F

TOMB RAIDER III est dispo à 369 F
Ultima te reprend Tomb Raider II pour 120 F
Tu pourras ainsi retrouver Lara au meilleur prix !

FIFA 99 249 F

FIFA 99 est dispo à 369 F
Ultima te reprend FIFA 98 ou Coupe du monde ou ISS Pro 98 pour 120 F
Tu pourras marquer tes buts à prix d'amis !

La Nintendo 64
+ une manette
790 F

La PlayStation
+ la Dual Shock
790 F

DREAMCAST

elle arrive à la fin du mois, renseignez-vous !

On a toujours besoin d'argent de poche pour les fêtes...

...ça tombe bien, Ultima reprend tes jeux cash !

N'hésite pas à comparer !

QUELQUES EXEMPLES DE PRIX AUXQUELS ULTIMA REPREND TES JEUX *

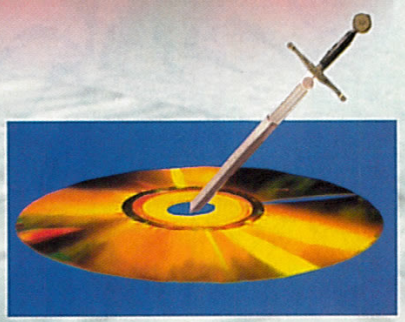
Playstation

Colin Mac Rae	150 F
Heart of darkness	150 F
One	100 F
Resident Evil 2	120 F
Tomb Raider II	120 F
Moto Racer 2	150 F
Le 5ème élément	150 F
Tekken 3	150 F
Gran Turismo	120 F
ISS Pro 98	120 F

Nintendo 64

F1 Grand prix	200 F
1080° Snow boarding	250 F
Mission impossible	250 F
ISS 98	250 F
Mario 64	100 F
Mario kart	100 F
Diddy Kong racing	100 F
ISS Pro	100 F
Goldeneye	150 F

*Jeux en français en bon état avec manuel. Ces prix sont succeptibles d'être modifiés, téléphonez pour confirmation
Prix valables du 01/10/98 au 31/11/98. Dans les magasins participant à l'opération.



ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaines» au dessus de la gare RER
7 grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie chemin du Poirier
95522 Galerie marchande Auchan

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 50 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

BETHUNES NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 27 96 87 81

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66330

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE NOUVEAU
C.Cial Carrefour galerie marchande

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

SENS NOUVEAU
47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17

STRASBOURG 03 88 32 03 32
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
64, avenue Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt :
• DIJON • NIORT • DIEPPE
• SOISSONS • BAYONNE

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Peter's Plane

Holy Magic Century

La fuite est parfois la meilleure option, surtout quand vous n'avez plus beaucoup de points de vie.

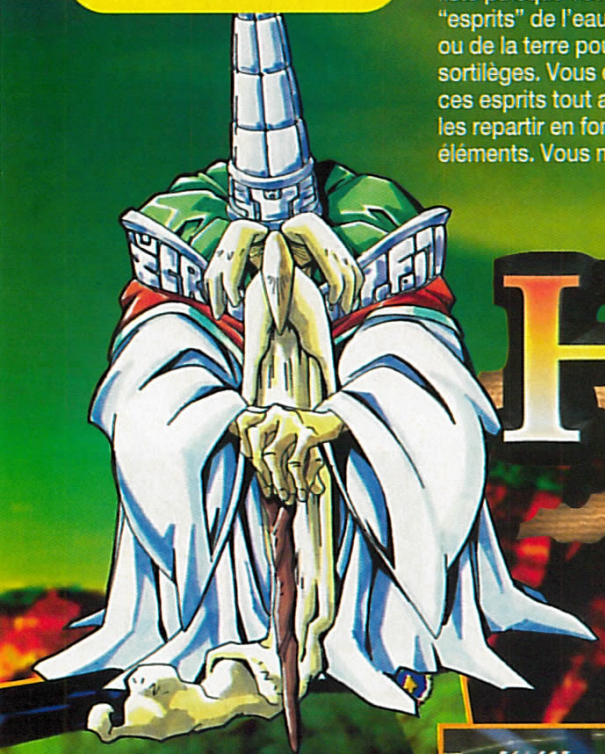
Après une longue attente, voici qu'arrive enfin sur N64 le premier RPG en version française. Plus connu sous le nom de Quest 64, Holy Magic Century se semble pas être un concurrent sérieux pour Zelda.

HELP !

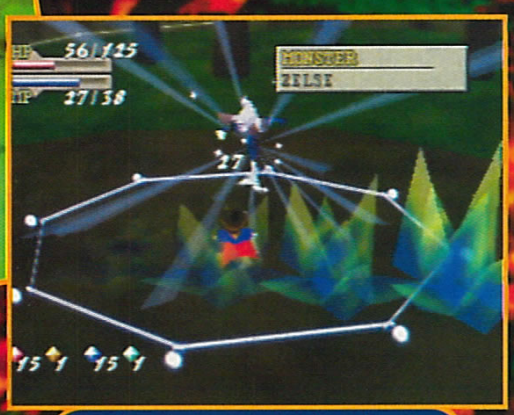
LES ESPRITS

Vu le système de magie, il ne serait pas judicieux d'essayer de monter en même temps tous les éléments, car vous vous retrouveriez avec des sorts moyens partout... Résultat, au milieu du jeu, vous seriez très facile à vaincre. L'Eau est indispensable, car c'est dans cette sphère que vous trouverez le sort de soins. En plus, elle possède de bons sorts à zone d'effets. Pour compléter votre équipement, il vous faut des sorts à longue portée. Le Feu ou le Vent peuvent convenir, mais les sorts de Feu font des dégâts un peu plus conséquents.

Holy Magic Century n'est pas un vrai jeu d'action-RPG, puisque le système des combats est presque identique à celui de Parasite Eve. On ne fait que déplacer son personnage. Tout le reste est géré par le menu d'options, au tour par tour. Ce qui vous permet d'esquiver une partie des attaques ennemies. Vous dirigez un magicien, fort peu doué au corps à corps. En fait, vous êtes un élémentaliste puisque vous utilisez les "esprits" de l'eau, de l'air, du feu ou de la terre pour créer vos sortilèges. Vous devez capturer ces esprits tout au long du jeu, et les repartir en fonction des quatre éléments. Vous ne pouvez acheter aucun équipement, le peu d'objets que vous possédez vous est donné par les villageois. Ceux qui contiennent de la vie sont à conserver absolument pour affronter les boss. Vos points de mana remontent assez vite en dehors des combats, n'hésitez donc pas à utiliser des sorts de haut niveau. Le gros problème, c'est que lorsque vous sortez des combats, vous vous retrouvez dans n'importe quelle direction, et dans un donjon en 3D, rien ne ressemble plus à un mur qu'un autre mur avec la même texture... Heureusement, il y a une boussole, mais elle ne suffit pas toujours. Les boss sont très dangereux. Pour les toucher, il vaut mieux utiliser des sortilèges à longue portée, et garder vos distances. Les monstres n'attaquant pas tous à chaque tour de jeu, il importe peu que vous affrontiez un ou trois ennemis. Attention, les attaques à large zone d'effets ont une portée nulle, il faut être au corps à corps pour les lancer... Suivant la puissance de frappe adverse, il vaudra donc mieux rester à distance où vous aurez davantage de chances d'esquiver les coups.



Les esprits, reconnaissables à un petit nuage de fumée, sont cachés un peu partout. Il faut les récupérer.



Certaines magies sont très jolies, cela ne les empêche pas d'être également meurtrières.

AVIS OUI, MAIS...

Holy Magic Century est le seul RPG entièrement en français disponible sur N64. Ce qui est une très bonne chose. Il est sympa, mignon, mais bien trop linéaire, avec une intrigue trop simple. En fait, seuls les combats posent problème. Sachant que Zelda ne devrait plus trop tarder, si vous vous ennuyez en ce moment, vous pouvez toujours vous amuser avec ce titre. Sinon, attendez, il est évident que Zelda sera bien meilleur, à moins que vous ne dégottiez un Goemon 64 d'occasion...

PANDA

Le jeu intègre un cycle jour-nuit, qui ne change pas grand-chose du reste.

Utilisez souvent votre boussole, située en haut à droite de l'écran. Cela vous évitera de tourner en rond.

Vous êtes bien mal parti contre ce boss...

VILLAGES

Normalement, vous ne devriez jamais bloquer sur une énigme, le déroulement étant toujours très simple et linéaire. Il vous suffit de visiter les villages sans négliger qui que ce soit et d'écouter tout ce qu'on vous dit. Bref, c'est vraiment la balade.

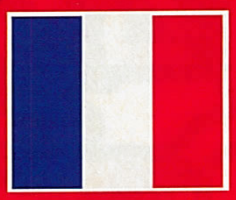
Certains personnages ne disent rien d'intéressant et ne sont là que pour l'ambiance.

Voici une femme que vous croiserez souvent et qui vous aidera de temps en temps.

AVIS OUI !

Holy Magic Century est dans le genre plutôt mignon, et plaira aux plus jeunes. Tout en français, les énigmes sont plutôt faciles et le scénario très linéaire. La durée de vie est donc très courte pour les docteurs ès RPGéologie. Cela dit, malgré les problèmes d'affichage et de caméra, les qualités d'Holy Magic Century sont nombreuses. Système de magie assez bien foutu, combats amusants, on passe un bon moment avec ce jeu d'aventure sur N64. Bien sûr, Zelda le balaiera sans pitié.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : THQ
- Editeur : KONAMI
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMORY PACK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 70%
Rien de bien fantastique, mais ce n'est qu'une cartouche après tout.

GRAPHISMES 85%
Un peu simples parfois, mais assez colorés et très mignons.

ANIMATION 84%
Juste comme il faut, pas trop rapide, pas trop lente.

MUSIQUE 82%
Les thèmes sont un peu simplets, mais ne prennent pas trop la tête.

BRUITAGES 75%
Cela manque cruellement de dialogues, sinon c'est correct, sans plus.

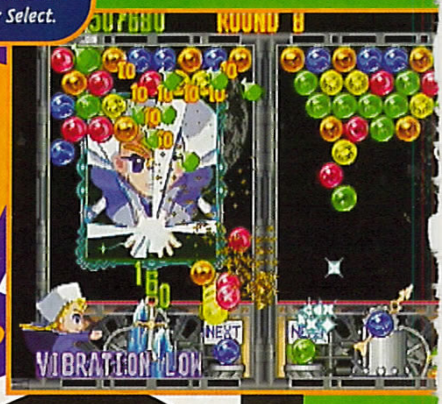
DUREE DE VIE 86%
Jeu trop répétitif, énigmes très simples, les combats posent problème.

JOUABILITE 89%
La prise en main est simple, le jeu est entièrement en français...

INTERET 84%

Pour patienter en attendant Zelda, voici un petit jeu sympa mais loin des titres du même genre sur Saturn ou Playstation.

PUZZLE BOBBLE 4



Pendant la partie, il est possible de régler les vibrations du Dual Shock en appuyant sur Select.

Voilà ce qui se passe quand ça chauffe...

Les fonds d'écran sont assez variés et d'inspiration galactique.

Le duo d'enfer, Bubble et Bobble, a toujours séduit. Ce "petit "jeu de réflexion sorti sur Neo-Geo a toujours eu ses adeptes (dont AHL). Le jeu a subi bien des évolutions, tels l'éditeur de niveaux et des persos cachés...

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TAITO
- Editeur : TAITO
- CASSE-TÊTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

L'idée est simple : vous êtes face à un mur de bulles et vous devez en assembler au moins trois pour les éclater. En mode 1 joueur, il faut résoudre des puzzles, tandis qu'à deux, les bulles que vous éclatez de votre côté réapparaissent chez l'adversaire. Si dans le premier volet seuls Bubble et Bobble étaient présents, par la suite des persos ont été ajoutés. Désormais les attaques s'apparentent un peu à Puzzle Fighter. En mode 2 joueurs, le plus avantageux n'est pas de réunir beaucoup de boules d'une même couleur, mais plutôt de faire des grappes. Exemple : vous avez sur le bord de l'écran deux boules rouges. Mettez une grappe de billes multicolores en-dessous, puis cassez les deux boules rouges à l'aide d'une troisième. C'est une technique risquée, car si l'adversaire s'en aperçoit, l'écran peut vite être submergé. Enfin, vous l'aurez compris, on ne se lasse pas de ce principe de jeu.

L'éditeur de niveaux est toujours présent. Pour changer les motifs, appuyez sur L1 ou R1.

PRESENTATION 80%
Une présentation colorée dans un style gentil-gentil.

GRAPHISMES 86%
Des personnages colorés et fins et des effets spéciaux.

ANIMATION -%
Peu présente dans ce genre de jeu.

MUSIQUE 88%
Des thèmes nombreux et entraînants, pas prise de tête.

BRUITAGES 90%
Hilarants !

DUREE DE VIE 89%
Des nouveautés sympas, et le mode 2 joueurs indémodable.

JOUABILITE 90%
Le curseur est précis, aucun problème...

INTERET 88%
... pour ceux qui n'ont pas un des précédents volets. 80% pour les autres. Une bonne suite.

AVIS OUI !

Puzzle Bobble m'a toujours plu. Les parties à deux sont vraiment très marrantes. Le nouveau système d'attaque de ce quatrième volet (genre Furie) accélère les parties et rend le jeu encore plus fun. De nouvelles formes de pièces, un écran de fond soigné et de nouveaux persos ne justifient pas l'achat de ce volet si l'on possède l'un des autres épisodes. Sinon, n'hésitez pas, vous ne regretterez pas votre acquisition !

SWITCH

PE
(parasite eve)

Parasite Eve est enfin disponible en version américaine, ce qui veut dire, pour la plupart d'entre nous, compréhensible ! Foncez donc jusqu'à votre boutique préférée, tel le Switch sur une barre de Twix rassie traînant sur un bureau.

AVIS OUI !

J'ai adoré Parasite Eve lorsque que je l'ai testé dans sa version japonaise. Le reprendre en anglais m'a fait bien plaisir, car cela m'a permis de comprendre un peu mieux le scénario. Même si entre temps Metal Gear m'a mis une grosse claque, Parasite Eve n'en reste pas moins un excellent titre, à essayer absolument. Un peu court diront certains, mais bon, l'ambiance est excellente, la réalisation et les scènes cinématiques sont de qualité, bref, nous sommes devant un hit !

PANDA

Vous incarnez la jeune et belle Aya, officier de la police de New York qui va avoir fort à faire avec Eve. Car, suite à des expériences génétiques, certaines des cellules de cette dernière (les michotocondrias) sont devenues folles, ce qui lui fournit une puissance destructrice inimaginable. Heureusement, Aya possède des pouvoirs similaires, pour des raisons que vous apprendrez plus tard.
La vue est à la Resident Evil, avec des caméras fixes, plutôt bien choisies.
Pour ce qui est des combats, ils sont en semi-temps réel. Si vous pouvez esquiver et bouger comme bon vous semble, il faudra attendre pour pouvoir agir que votre barre d'initiative soit chargée au maximum, comme dans FF7. En plus de diverses armes à feu, Aya peut utiliser ses pouvoirs, un peu comme les magies d'un RPG. Il y a énormément d'énigmes, et mieux vaut sauvegarder régulièrement. Les scènes cinématiques sont superbes et très nombreuses puisque le jeu tient sur deux CD. A noter qu'un troisième CD vous présente les prochains titres Square (Musashi Den, Bushido Blade 2, FF8...).

La Parasite Energie dans toute sa splendeur, très utile contre les boss.

Les michotocondrias d'Aya sont libérés, un résultat détonnant.

Eve et Aya seraient-elles sœurs ? On en apprend un peu plus dans cette salle.

L'hôpital est un endroit dangereux, qui l'eût cru?

HELP !

À VENDRE

Contrairement à l'habitude, nous ne vous donnerons pas de conseils pour vous débloquer. Mais si vous avez besoin d'aide, vous pouvez vous reporter à notre hors-série, comprenant la soluce complète, avec justement Parasite Eve en couverture !

Si vous êtes bloqué, vous pouvez aussi harceler Switch sur 3615 TCPLUS 2,23 F/mn

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Editeur : SQUARE SOFT
- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 95%
Square Soft est passé maître dans l'art de la cinématique.

GRAPHISMES 93%
Superbes décors en fond, persos assez bien modélisés en 3D.

ANIMATION 89%
Aya est un peu lente. Mis à part ça, rien de spécial.

MUSIQUE 85%
Des musiques agréables dans l'ensemble, mais inégales.

BRUITAGES 85%
Ça manque de digits vocales, mais ça reste correct.

DUREE DE VIE 80%
Le point faible du jeu : on le finit en moins de vingt heures.

JOUABILITE 92%
Pas problème de ce côté-là. En anglais, c'est tranquille !

INTERET 93%
Dans le genre Resident Evil-like, c'est le top, même s'il est trop court, comme tous les bons jeux.

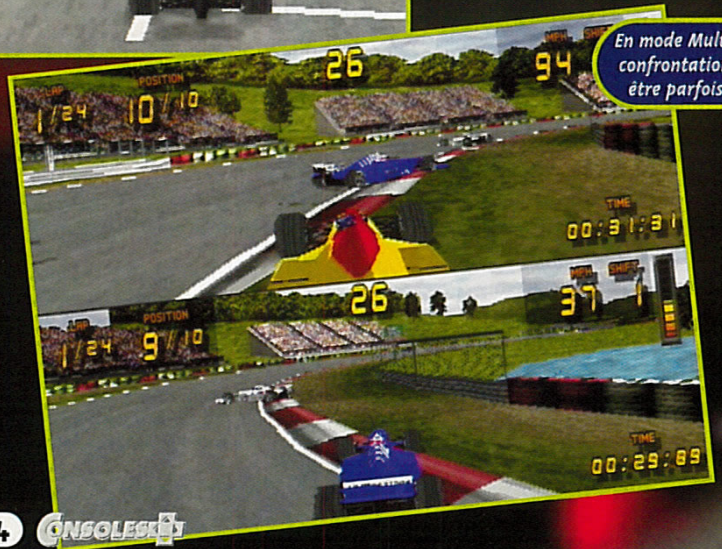
FORMULA 1 98

Fin d'année oblige, Psygnosis ne déroge pas à l'implacable loi des séries et propose une nouvelle mouture de Formula 1. Révolution ? Evolution ? Chronique de la suite attendue d'un jeu sans surprise.

Une option permet d'activer les drapeaux des commissaires de course. La partie est bien plus délicate avec l'intervention des officiels.

Le Formula 1 millésimé "98" vient d'arriver, faites chauffer la gomme ! Par rapport aux versions antérieures, des innovations ont été apportées. Cependant ce volet 98 reste dans la droite ligne de ces prédécesseurs. Avec la licence officielle du championnat du monde de formule 1, le jeu profite des véritables circuits, modélisés dans leurs moindres détails. Les plus grands pilotes sont présents ainsi que toutes les écuries. Les options sont très complètes et nombre de paramètres sont réglables avant et pendant la partie. Choisissez un circuit parmi 16 disponibles (dont deux circuits cachés), votre écurie et vos pilotes parmi les 22 prétendants. Puis modifiez, ou non, les réglages de votre voiture, observez la piste et changez vos pneus selon la météo. Un radar a fait son apparition et vous donne la position précise de votre voiture. Les vues sont nombreuses, mais la vitesse du jeu obligera les novices à prendre les caméras les plus reculées par rapport à la voiture, anticipation des virages oblige. Précis, les réglages permettent de profiter pleinement de tous les aspects "simulation" de ce soft et ils améliorent parfois la jouabilité. Articulé autour de six modes de jeu dont certains inédits, F1 98 se veut, aux dires des développeurs, d'un réalisme sans faille et d'une jouabilité très étudiée. Le traditionnel mode Arcade permet aux débutants de parcourir les circuits sans les entraves du règlement et de profiter d'un pilotage peu réaliste, mais qui autorise des virages et accélérations spectaculaires. La Course contre la montre est réservée aux plus rapides. Le mode Grand Prix permet de choisir le circuit et de concourir dans les conditions d'un vrai Grand Prix. Le mode Championnat vous offre de participer à toutes les manches de la saison régulière de F1. Vous devrez alors exploiter au mieux les caractéristiques de votre voiture, ne pas négliger les arrêts au stand et élaborer une stratégie de pilotage tôt dans la saison. Le mode Scénario propose de relever des défis déjà engagés. Une belle innovation qui pimente la partie, mais ne transmet pas de sensations assez fortes. Avec le mode Multijoueur, ce sont quatre adversaires humains qui s'affrontent simultanément : deux par deux sur deux écrans splittés et deux consoles en Link. Les parties deviennent alors de grandes et brutales empoignades.
Malheureusement, malgré toutes ces bonnes choses, la technique ne suit pas et le plaisir de jeu s'en ressent. Les graphismes, développés avec de nouveaux outils, manquent de détails ; en revanche, les décors sont plus riches que ceux des deux volets précédents. Mais l'animation est parfois saccadée et les effets de clipping (affichage brutal du décor) sont mal maîtrisés.

Soignez votre démarrage et ne brusquez pas trop vos adversaires, ils pourraient vous pousser à la faute très rapidement.



En mode Multijoueur, les confrontations peuvent être parfois terribles.

AVIS OUI, MAIS...

Malgré ses innovations, je vous déconseille ce Formula 1 98 si vous avez déjà les précédentes versions. Les nouveaux outils de programmation n'ont pas un rendu suffisamment net pour révolutionner la F1 sur console. Oscillant entre l'arcade pure et la simulation très grand public, F1 98 ne prend pas assez parti, et pèche par manque de finition ! Mais les options et les modes de jeu en solitaire ou à plusieurs permettront quand même aux acheteurs de passer de bons moments au volant de leur monoplace.

TOXIC

Les arrêts aux stands permettent de réparer les dégâts subis en course. Vous pouvez choisir de ne pas les activer, mais l'intérêt s'en trouve amoindri.

Les vues sont paramétrables et peuvent être adaptées aux désirs du joueur. Les débutants préféreront les vues éloignées pour anticiper les trajectoires.

AVIS NON !

La version 97 était la référence sur Playstation. Mais là, si le jeu a gagné en rapidité et en détails, Visual Sciences est retombé deux ans en arrière niveau clipping, carénage ou dynamique des caisses. Côté jouabilité, on a perdu tout l'aspect simulation. Bref, techniquement on frôle la cata et, au vu des simus disponibles, je crie à l'escroquerie ! Dommage les modes de jeu sont complets et les parties deux joueurs tiennent enfin la route. Mais l'aspect technique est tellement baclé que je préfère retourner à F1 World GP sur N64.

SPY

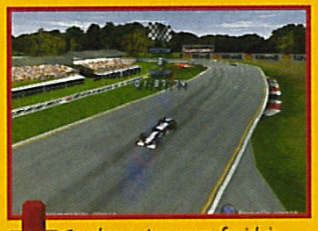
LA COURSE VÉCUE DE L'INTÉRIEUR !

Le principal intérêt de la série des Formula 1 est la possibilité de disputer les Grands Prix comme dans la réalité. Des essais à la course proprement dite, il faut préparer son bolide et apprendre à maîtriser son pilotage. Selon le mode de jeu choisi, vous pouvez aller loin dans la simulation.

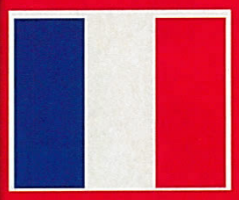
Avant tout, choisissez votre écurie et ses pilotes en fonction de leurs caractéristiques.

Des réglages appropriés vous feront gagner de précieuses secondes. Ne les négligez pas !

Les qualifications sont un passage obligé des modes Grand Prix et Championnat. Faites le meilleur temps au tour et empochez la pole position. L'issue de la course peut en dépendre.



Gardez votre sang-froid à chaque instant.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VISUAL SCIENCES
- Editeur : PSYGNOSIS
- COURSE DE F1
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 86%
L'intro en images de synthèse manque de vie. Les menus sont clairs et simples.

GRAPHISMES 86%
Les décors sont mieux travaillés qu'auparavant, mais manquent de finitions.

ANIMATION 86%
Rapide mais pas toujours fluide, et le clipping est grave de chez grave !

MUSIQUE 85%
Des thèmes neutres et sans relief.

BRUITAGES 85%
Moteurs assez réalistes, chocs trop discrets et commentaires très décalés !

DUREE DE VIE 98%
Avec ses quatre modes, F1 98 réserve de belles heures de sensations fortes.

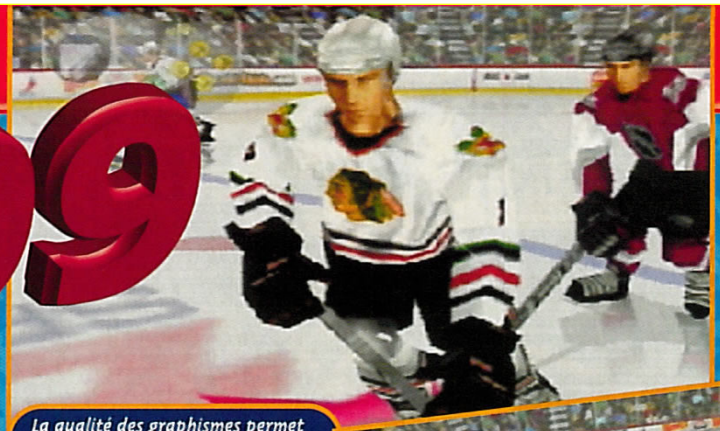
JOUABILITE 85%
Les commandes ne répondent pas assez bien pour qu'on s'éclate totalement.

INTERET 83%

On affronte avec plaisir les meilleurs pilotes du monde. Mais les divers modes ne compensent pas une technique par moments bancale.

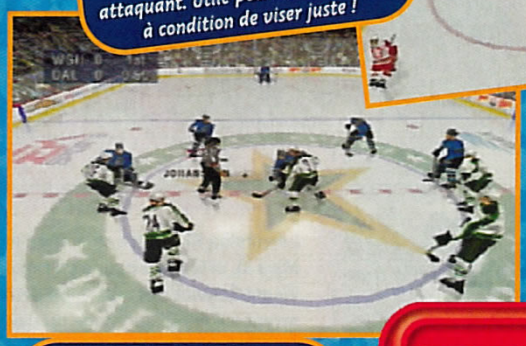
NHL 99

La NHL débarque sur Nintendo 64 avec crissements de patins et contacts virils à l'appui. Premier volet d'une probable série annuelle, ce titre possède l'essentiel des atouts qui ont fait la réputation des productions d'Electronic Arts.



La qualité des graphismes permet d'admirer les joueurs en détail.

Avec la jauge de puissance, vous évaluez la force de frappe de votre attaquant. Utile pour les tirs de loin, à condition de viser juste !



Les diverses vues sont toutes jouables et certains angles offrent un spectacle digne des meilleures retransmissions télé.

Musique de jeunes, présentation hyper vitaminée, interface haute en couleur, tout est réuni pour que ce jeu soit une conversion réussie de la grosse licence d'Electronic Arts. On retrouve d'ailleurs toutes les qualités de la série en cours sur Playstation. Six modes de jeu, dont un permettant de se familiariser avec les commandes, sont disponibles. Vous pourrez participer à un match amical ou un tournoi dont vous aurez préalablement déterminé les équipes. La saison et les play-off sont disponibles et vous pourrez aussi vous entraîner aux tirs au but. Il est bien entendu possible de paramétrer un très grand nombre de variables et de choisir la configuration de la manette, de déterminer la position et la stratégie de votre équipe au cours de la partie ou bien encore la meilleure caméra pour suivre les joueurs. Les options sont très complètes. L'aspect visuel est très accrocheur grâce aux graphismes fins et colorés. Les niveaux de difficulté les plus élevés réservent des parties vraiment très rapides. Le pad de la Nintendo 64 ne permet cependant pas une prise en main immédiate, et malgré la précision de la Motion Capture des joueurs, il est parfois difficile de développer un jeu fluide. Diablement beau, NHL 99 ne possède pas encore le mordant nécessaire à une très grande simulation de hockey.

Pour marquer, il est essentiel de jouer en collectif. La frappe doit le plus souvent être placée dans l'angle mort du gardien. C'est imparable.

Les affrontements seront sévères, mais ne tombez pas dans la violence gratuite !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : E. ARTS
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- HOCKEY SUR GLACE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (CARTE MÉMOIRE)
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 85%
Très rapide et colorée. Menus simples mais stylés.

GRAPHISMES 91%
Admirables et très réalistes. Le public pourrait être plus vivant.

ANIMATION 89%
Motion Capture de qualité et nombreux mouvements.

MUSIQUE 91%
Hard-rock californien et riffs new-age. Idéale pour le hockey.

BRUITAGES 87%
Les commentaires renouvellent le genre. Public trop discret.

DUREE DE VIE 89%
Ce NHL 99 réserve des belles parties, seul ou à plusieurs.

JOUABILITE 86%
Le pad ne se prête pas à une telle simulation.

INTERET 87%
La meilleure simulation de hockey sur N64. On regrette la jouabilité un peu molle.

AVIS OUI, MAIS...

Voilà la première conversion de NHL sur N64 ! Malgré la foule de détails qui tuent, on reste sur notre faim. Certes le jeu est superbe et les animations sont de qualité, mais on ne retrouve pas la dynamique d'un NHL 98 sur Playstation. Cette version 99 semble un peu aseptisée, ce qui est un comble pour un jeu de hockey. Il n'en reste pas moins que les matchs sont agréables et réservent quelques belles empoignades. Rendez-vous l'année prochaine ! Les choses devraient s'arranger.

TOXIC

CONSOLES + Abonne-toi et reçois ton jeu !

1 an (12 nos) + Herc's Adventures = 429F seulement au lieu de ~~765~~F

© 1997 LucasArts Entertainement Company. All rights reserved. Herc's Adventures is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.

Retrouve les aventures d'Hercule dans un jeu d'action trépidant et un mode 2 joueurs inégalé.

OFFRE HERC'S ADVENTURES

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~765~~ F soit **336 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **HERC'S ADVENTURE** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C 82 C

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Signature obligatoire :

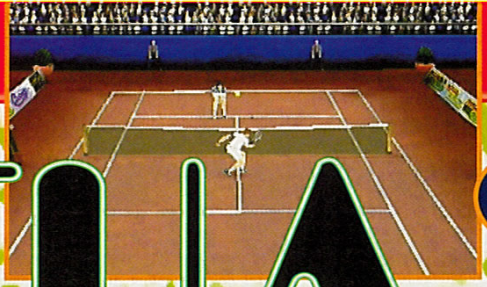
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

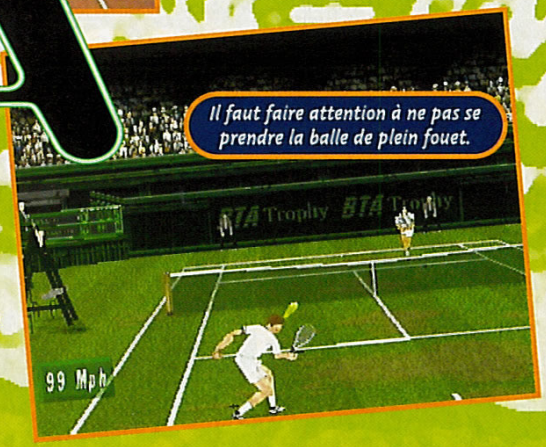
Date d'échéance : ⌊⌊ ⌊⌊

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Herc's Adventures au prix de 369 F. Offre valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

ACTUA TENNIS



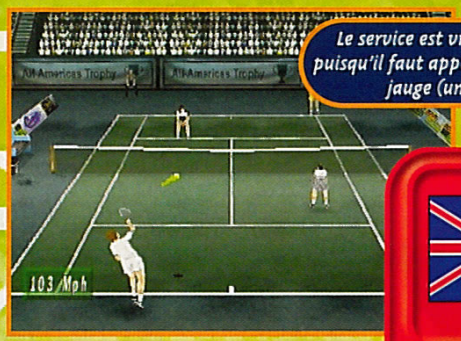
Les montées au filet sont accessibles, mais les volées manquent de tranchant.



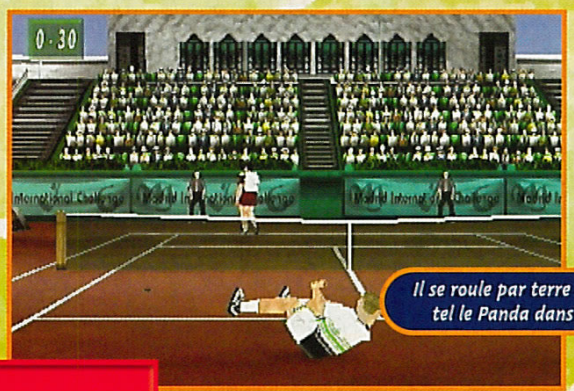
Il faut faire attention à ne pas se prendre la balle de plein fouet.

La série des Actua serait-elle une série noire ? Après un titre de foot loin d'être inoubliable (pour parler poliment), voici un jeu tennis. L'incertitude règne, la sueur perle sur son visage, mais en testeur intrépide, le Panda s'élance vers le pad...

Dans ce titre en 3D, vous aurez le choix entre trois modes : Quick Match, Single Match et Tournament. Vous pourrez ainsi tenter de remporter Roland Garros ou Wimbledon, mais le plus intéressant consiste à créer son personnage – on peut choisir et changer pas mal d'attributs comme le poids, la taille, etc. Différentes caméras permettent de sélectionner la vue du court. On peut jouer en simple ou en double, seul ou avec des amis. Cependant, le double n'est pas vraiment passionnant, car la console a la fâcheuse manie de bloquer toutes les balles au filet. Les déplacements latéraux sont ultra rapides, et prendre un joueur à contre-pied relève du miracle... Par contre, il y a de bonnes chances qu'il se télescope avec la balle ! Les coups classique du tennis sont présents (lob, lift) et on peut jouer avec le pad analogique, mais la maniabilité reste décidément trop douteuse.



Le service est vraiment très galère à sortir, puisqu'il faut appuyer au bon moment dans une jauge (un peu comme au golf).



Il se roule par terre avec délice, tel le Panda dans la fange.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GREMLINS
- Editeur : INFOGRAMES
- 1 JOUEUR
- TENNIS
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 70%
Des menus d'options pas clairs du tout, voire un peu abstraits.

GRAPHISMES 79%
La 3D est à la mode. Est-ce une raison pour faire n'importe quoi !

ANIMATION 50%
Lamentable. Déplacements latéraux trop rapides.

MUSIQUE 80%
C'est un jeu de sport.

BRUITAGES 70%
Répétitifs et plutôt nuls. Bref, accablants.

DUREE DE VIE -%
Le trajet entre la console et la poubelle...

JOUABILITE 75%
Il n'est vraiment pas facile de construire un échange.

INTERET 69%
Même si on oubliait les autres tennis sur Playstation, Actua Tennis serait à éviter...

AVIS NON !

Certes, Actua Tennis est très complet au niveau de ses options... Mais quelles que soient les idées intéressantes qu'on peut trouver dans ce jeu, elles sont complètement annihilées par la réalisation technique. Les graphismes ne sont pas beaux, l'animation est nulle, et la jouabilité... Pas la peine d'en dire plus : Actua Tennis est à éviter. Le pire, c'est qu'à côté Niiico s'éclatait avec All Star Tennis 99, et ça m'a sapé le moral de le voir s'amuser pendant que je m'énervais avec Actua Tennis.

PANDA

La décomposition des mouvements laisse à désirer puisque la balle repart avant que le joueur ait fini de la frapper.

Entre deux matchs, le coach vous entraine à un mouvement spécial.

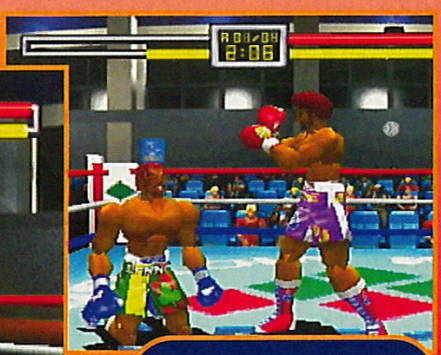
Victory Boxing 2

Victory Boxing 2 est un jeu de boxe anglaise (combat avec les poings uniquement), genre plutôt rare sur consoles 32 bits, évidemment développé en 3D. Il va falloir feinter et esquiver à tout va si vous voulez devenir champion du monde.

Victory Boxing, second du nom, propose différents modes de jeu. Dans le premier, on affronte un adversaire humain pour lui aplatir le nez. En mode Championnat, vous entrez directement dans des combats à élimination directe. Enfin, on trouve aussi un mode pour devenir champion du monde dans lequel, entre chaque match, votre coach vous apprend des techniques spéciales de boxe. Du coup, vos caractéristiques physiques, comme la vitesse, le punch et l'endurance, s'accroissent au fil des rencontres...

Le jeu est entièrement modélisé en 3D et les caméras, qui modifient la vue automatiquement, offrent une vision toujours claire du ring. Deux boutons servent pour la garde, haute ou basse, et deux autres à définir la hauteur de vos attaques. Suivant la direction donnée avec la croix, vous choisissez le bras à utiliser (gauche ou droit), ainsi que le coup choisi (direct ou crochet le plus souvent). Car il ne s'agit pas de foncer tête baissée sur votre adversaire, non, dans ce jeu, il est important de savoir reculer pour esquiver et tourner autour de l'adversaire.

On travaille l'adversaire au corps pour l'essouffler un peu.

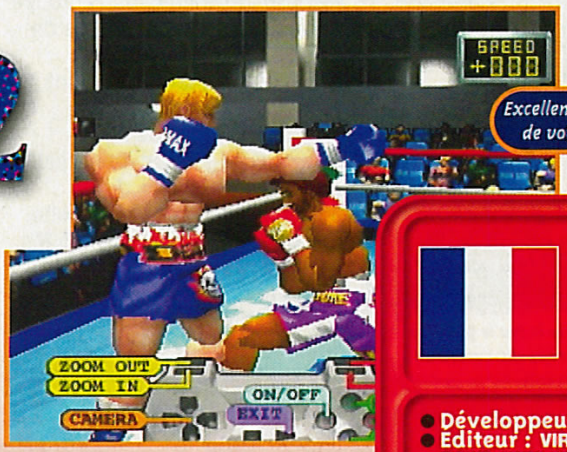


Votre boxeur est au sol. Appuyez comme un fou sur les boutons si vous ne voulez pas qu'il reste K.O.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais bien aimé le premier Victory Boxing. Malheureusement, cette suite en est trop proche. Les graphismes ont mal vieilli et la modélisation 3D des boxeurs est vraiment très approximative. Le jeu est assez réaliste, avec un bon éventail de coups et un mode Story assez intéressant. La réalisation technique n'est pas à la hauteur, on est en droit d'attendre mieux sur Playstation. C'est malgré tout un titre agréable à jouer et que les amateurs de boxe apprécieront sans doute, bien qu'il soit un peu bâclé.

PANDA



Excellente feinte de corps de votre adversaire !

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: –
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : JVC
- Editeur : VIRGIN
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 70%
Rien de bien fantastique. C'est du très classique.

GRAPHISMES 80%
Les persos sont très carrés et manquent de finesse.

ANIMATION 83%
Mouvements des boxeurs un peu lents mais bien décomposés.

MUSIQUE 70%
En vérité, on n'y fait pas trop attention, même pas du tout.

BRUITAGES 81%
Ambiance moyenne et cris de la foule mal échantillonnés.

DUREE DE VIE 83%
Le mode pour accéder au titre mondial est intéressant.

JOUABILITE 88%
Système d'utilisation des techniques de boxe bien conçu.

INTERET 82%
Les fans de boxe anglaise aimeront, mais sa réalisation technique est limite.

THE KING OF FIGHTERS '98

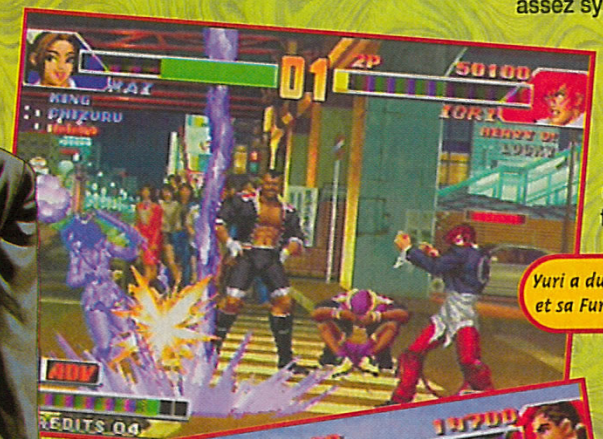
Un coup assez galère, qui contre assez bien la plupart des attaques.

Tous les ans, il y a des événements incontournables : Noël, le beaujolais, la saison de foot, la coupe de cheveux de Niiico... et la sortie du nouveau King of Fighters !

Il pète le feu le papy, ça nous rappelle quelqu'un...

King of Fighters '98 est un jeu de baston en 2D mythique, qui regroupe les héros de différents titres de SNK. Dans cette nouvelle mouture, beaucoup d'anciens combattants refont surface (notamment l'équipe des basketteurs), si bien que le jeu comporte pas moins de 38 personnages ! La cartouche pesant tout de même ses 85 Mo, c'est de loin la plus grosse de l'histoire des jeux vidéo. On retrouve bien sûr le combat par équipes de trois, qui a fait le succès et l'originalité des KoF.

Quelques nouveaux coups spéciaux ont été ajoutés à certains personnages, comme si l'éventail proposé n'était pas suffisamment impressionnant ! Il va vous falloir du temps avant de maîtriser parfaitement un combattant. D'autant que le nombre de Combos et d'enchaînements réalisables est incroyable. Tout se combine : coups spéciaux, Furies, coups normaux... Parmi les nouveautés, en mode 1 joueur, vous accédez à une sorte de roulette si vous perdez. Avec un peu de chance, vous tomberez sur des bonus assez sympas (comme par exemple une réduction de l'énergie des adversaires ou la possibilité de passer au combat suivant), et qui peuvent se révéler très utiles quand vous bloquez face à un mastodonte.



Yuri a du style, façon Kyo, et sa Furie est excellente.

Un coup spécial que certains essaieront de reproduire à la maison !

Les Furies enlèvent une bonne partie de l'énergie de l'adversaire et permettent de retourner une situation.

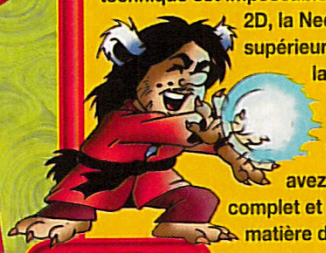
COMBOS

Dans KoF '98, ils sont rois, on peut enchaîner toutes sortes de coups, et même placer une Furie à la fin d'un Combo, ou n'utiliser que des coups spéciaux... Une richesse tactique incroyable.

Athéna est rapide et possède de très bons Combos, mais elle n'est pas très puissante.

AVIS OUI !

Je suis un petit peu déçu, car ce KoF 98 apporte moins de nouveautés que d'habitude. Cela dit, il faut admettre que chez SNK, ils sont vraiment très forts. Une fois de plus, la réalisation technique est impeccable. Dans le domaine de la 2D, la NeoGeo reste largement supérieure à la Playstation. Seule la Saturn peut rivaliser (elle triche en utilisant une cartouche Add-on). Bref, avec KoF 98, vous avez ce qui se fait de plus complet et de plus technique en matière de baston. Un must !



PANDA

AVIS OUI !

On l'attendait, et enfin il est là ! Avec trente-huit personnages, ses options très complètes, ses graphismes toujours aussi beaux, voire même plus qu'avant, ce jeu est épatant. Et il pèse 684 mégas ! Clin d'œil : un des tableaux rappelle celui de Fatal Fury, il se déroule sur une barque. Bien sûr de nouveaux coups spéciaux ont été ajoutés et tous les personnages de la série sont là. Avec le pad NeoGeo, la jouabilité devient carrément top. Bref, même si le prix est un peu excessif, rien ne vous empêche de le jouer en Arcade, où le plaisir de jeu est optimal...

SWITCH

Blue Mary est toujours LA spécialiste du corps à corps.

La Furie des combattants de Art of Fighting, simple et efficace.

CE BOSS

... est presque invincible. Terry, Joe, Kyo... n'ont même pas réussi à l'égratigner. En fait, pour en venir à bout, vous pouvez toujours faire comme le Panda et employer une technique de petit joueur : la montre. Après avoir réussi à placer une attaque, vous restez en garde pendant toute la durée du combat. A la fin du temps réglementaire, il vous restera plus de vie que lui !

Quand on reste trop longtemps en garde, voilà ce qui risque d'arriver.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Quelques jolis dessins fixes qui se succèdent. Sympa sans plus.

GRAPHISMES 97%

Les décors sont superbes, les sprites très détaillés, c'est coloré... Ça tape grave.

ANIMATION 94%

C'est très rapide, fluide, et les mouvements sont assez bien décomposés.

MUSIQUE 85%

Un peu moins bien que d'habitude, mais ça reste sympa.

BRUITAGES 93%

Toujours d'excellentes digitalisations qui accompagnent les coups spéciaux.

DUREE DE VIE 93%

Quand on le lance, on n'est pas sûr de pouvoir s'arrêter...

JOUABILITE 98%

Depuis que SNK améliore son titre, il a atteint une richesse inégalée.

INTERET 95%

Cette cuvée 98, n'apporte pas autant d'améliorations ni d'idées neuves que par le passé. Cela dit, c'est toujours la crème des jeux de baston.

RUSHDOWN

Pour son premier jeu sur Playstation, Canal+ Multimédia a choisi le sport. Au programme ce soir : descente en VTT, kayak dans les rapides et surf des neiges. Une idée intéressante, mais qui ne nous a pas donné satisfaction.

Le jeu se déroule sur cinq "continents" : Afrique, Europe, Amérique, Asie et Japon. Sur chacun d'eux, trois épreuves vous attendent : surf des neiges, VTT et kayak. Au départ, seule l'Afrique est accessible. Pour disputer les courses sur les autres continents, il faudra se montrer très sportif et terminer premier l'une des trois courses. Différents modes sont proposés : Arcade, Championnat et 2 joueurs. Dans ce dernier cas, deux types de course sont disponibles : course contre la montre ou course en écran splitté contre un adversaire. Avant de se lancer dans la bagarre, il est nécessaire de choisir son personnage dans la liste proposée ainsi que le type de matériel dont on veut se servir. Que ce soit un kayak, un VTT ou bien une planche de surf, chaque objet dispose de ses propres caractéristiques : vitesse, prise en main et grip. Faites le bon choix ! Question animation, Rushdown s'en sort convenablement : le scrolling est réussi et les animations des personnages, même si elles manquent parfois de souplesse, sont dans l'ensemble rapides. Seul regret, et de taille, la prise en main qui est catastrophique dans l'épreuve de surf des neiges et le manque de pêche des descentes en kayak. Par contre, l'épreuve de VTT tire son épingle du jeu. Une sur trois... c'est pas terrible non ? Mais, au moins, quand on regarde Rushdown, on n'est pas devant un jeu vidéo.

Les décors du continent asiatique sont réussis et les torrents permettent parfois des descentes vertigineuses. Canal+ d'exotisme.

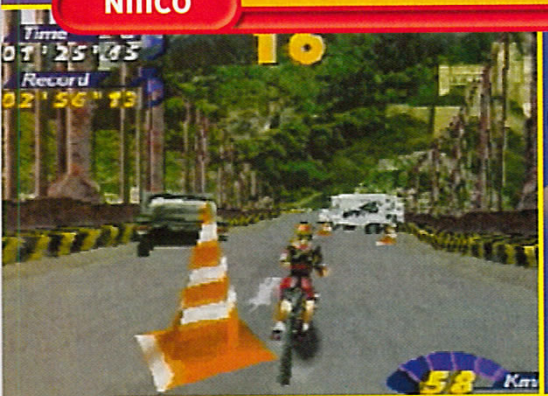
AVIS NON !

Après s'être fait la main avec quelques daubes sur PC, voici que Canal+ Multimédia s'attaque à la Playstation. Premier titre, première daube. Bien joué ! Sur les trois épreuves, seul le VTT est réussi. Le kayak manque de punch et il est d'une lenteur affligeante. Quant au surf des neiges, c'est la pire simulation de snowboard de la Playstation : incontrôlable et sans aucun intérêt. Impardonnable quand on sait que Coolboarders ou Snowracer 98 sont sortis depuis longtemps. Et hop ! Rushdown, direct à la poubelle ! Canal+ c'est vraiment plus.

NIIICO

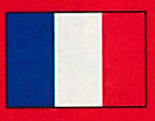
Le mode 2 joueurs se fait en écran splitté : chacun se partage une moitié de télé. Canal+ de partage !

L'épreuve de kayak a lieu de nuit sur le continent américain. Il n'empêche que l'épreuve manque cruellement de punch. Canal+ de lenteur !



Notez la taille des plots par rapport à celle de votre personnage... Il y a comme un bième ! Les graphismes sont aussi très cubiques. Canal+ de cubisme...

Les graphismes du surf sont très corrects, mais la planche est incontrôlable. Canal+ de contrôle ?



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CANAL+ M.
- Éditeur : INFOGRAMES
- SIMULATION SPORTIVE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 70%
Les textes sont en français et les options sont claires.

GRAPHISMES 80%
Assez réussis dans l'ensemble. Parfois pixélisés.

ANIMATION 85%
Scrolling des décors rapide. Animation des persos assez réussie.

MUSIQUE 25%
Insupportable. Elle ne colle pas du tout au jeu !

BRUITAGES 40%
Guère mieux que la musique ! De plus, ils sont répétitifs.

DUREE DE VIE 55%
Seulement 15 circuits. Surtout que le jeu n'est pas bien difficile.

JOUABILITE 65%
Le contrôle du VTT est très bon. Celui du surf, ignoble.

INTERET 65%
Trois épreuves sportives originales, mais à la réalisation très mauvaise. A oublier vite !

- CONCEPTION A.M.C. 01.42.60.02.22 -

SUNRISE IMPORT

V.P.C14,rue des messageries - 75010 PARIS

SATURN

MARVEL VS STREET FIGHTER. Jp .399 F
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3. Jp .359 F
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2. Jp .339 F
KING OF FIGHTER COLLECTION. Jp .449 F
REAL BOUT COLLECTION. Jp .349 F
SAMURAI SPIRIT COLLECTION. Jp .349 F
COTTON BOOMERANG. Jp .399 F
SEGA AGES : MICKEY et DONALD, QUACKSHOT. Jp .329 F
STRIKER 1945 2. Jp .399 F
FALCOM CLASSICS 2. Jp .399 F
GUARDIAN FORCE. Jp .349 F
DUNGEONS & DRAGONS collection (SS RESERVE)
SLAYERS ROYAL 2 + pendantif. Jp .449 F
ASTRA SUPERSTARR. Jp .399 F
Etc

DREAMCAST

DISPONIBLE LE 27 NOVEMBRE 1998

Console + Cable RGB + Cable RCA + Transfo
Pack Console + 3 Jeux -Tel-

- Sega Rally 2
- VF3
- July
- Godzilla
- Pen Pen T
- Etc

GOODIES

GOODIES SNK : SOURIS SAMURAI SPIRIT, CALENDRIER KOF 98
WALL SCROLL, POST CARD etc.....TEL

GUIDE BOOK en ANGLAIS : 149 F

- TALES OF DESTINY
- PARASITE EVE US
- NINJA US
- METAL GEAR US
- KARTIA US
- MEGAMAN LEGEND US
- BREATH OF FIRE 3 US
- ALUNDRA US
- TEKKEN 3 US
- QUEST US
- BANJO & KAZOOIE US
- ART BOOK LARA CROFT ETC...
- MAGAZINES JAPS DISPOS/TEL

Tél : 01.47.70.27.04

e-mail : SUNRISE@MAGIC.FR

PLAYSTATION

VAMPIRE SAVIOR EX . Jp .499 F
SMASH COURT 2 . Jp .479 F
R-TYPE DELTA . Jp .489 F
REGAIA . Jp .499 F
LIBERO GRANDE . Jp .499 F
POPOROLOGUE . Jp .499 F
K 1 GP 98 . Jp .499 F
COOLBOARDERS 3 . Jp .499 F
TALES OF DESTINY . US .399 F
XENOGEARS . US .449 F
MUSASHIDEN . US .449 F
DRAGON SEEDS . US .399 F
BUSHIDO BLADE 2 . US .399 F
LUNAR . US .449 F
CRASH BANDICOOT 3 . US .399 F
DESTREGA . Jp .489 F
CAPTAIN COMMANDO . Jp .429 F
ARMED FIGHTER . Jp .499 F
RIVAL SCHOOL JUSTICE . US .399 F
NAMCO anthology 2 . Jp .499 F
RALLY DE AFRICA . Jp .499 F
HOUSHINENGI . Jp .499 F
STRIKER 1945 2 . Jp .479 F
THRILL KILL . Jp .399 F
STREET BOARDERS . Jp .489 F
KNIGHT and BABY . Jp .499 F
TENSHU . US .399 F
GUN BARL . Jp .479 F
etc.....

NEO-GEO

CARTOUCHES :
THE KING OF FIGHTERS 98.....DISPO / TEL
SIDE KICK 5.....DISPO / 1490 F
autres : SUPER TAG BATTLE , KOF 94. 95 .96. 97,
RB2, METAL SLUG 2, SAMURAI SPIRITS 2, 3, 4....etc.

CD :
Real Bout 2 .....349 F Metal Slug 2.....379 F
+ NOMBREUX TITRES NEUFS A PETITS PRIX!

CONSOLE :
NEO GEO CARTOUCHE NEUVE + JOYSTICK ARCADE.....DISPO / TEL
MEMORY CARD .....299 F STICK ARCADE NEW .....349 F

JOUEZ à L ' ARCADE CHEZ VOUS !!
ARCADE SYSTEM +2 STICKS(SUPERNOVA)
2490 F

NEO-GEO POCKET

NEO GEO POCKET .....28/10.....599 F
Jeux : KING OF FIGHTERS R-1.....379 F
NEO GEO CUP 98.....349 F
POCKET TENNIS.....349 F
BASEBALL STARS.....349 F etc...
Casque stéréo .....99 F

Bon de commande à retourner à SUNRISE IMPORT
14 rue des messageries 75010 PARIS

ARTICLES	QUANTITE	PRIX

MODE DE PMT : CB N°..... .... EXP : .../...
Mandat Postal, Chèque à l'ordre de SUNRISE

NOM,prenom :

ADRESSE :

Tél :

Frais de port 24h/80F 48h/35F

Space Station Silicon Valley

Malgré la similitude de son titre, Space Station : Silicon Valley n'a aucun rapport avec Starshot : Panique au Space Circus. Seuls la science-fiction et l'humour un peu crétin les réunissent.

Les pingouins ne se gênent pas pour vous balancer des boules de neige.

Oubliez tout ce à quoi vous avez déjà joué jusque-là, et faites un peu de place dans votre cerveau pour accueillir Silicon Valley, car son principe est complètement déjanté. Votre vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète inconnue. Votre but est de sécuriser la planète et de quitter ce milieu hostile. Le héros du jeu n'est pas un plombier italien, un hérisson bleu, un bichon maltais ni un panda, mais une toute petite puce informatique (c'est le seul rapport qu'on a trouvé avec le pôle technologique de San Francisco). Ce petit objet électronique, qui s'appelle EVO, a le pouvoir d'entrer dans le corps d'un animal mort et de le contrôler à sa guise. Chaque animal a ses défauts et avantages. Sauter plus haut, lancer des roquettes, rouler vite, voler, ou nager, les aptitudes sont nombreuses, et il faudra utiliser les capacités de chaque bêbête et jongler avec les différents pouvoirs pour avancer.

Le jeu est divisé en quatre zones – la prairie, la glace, la jungle et le désert – peuplées chacune par une faune spécifique. Ces milieux naturels s'ouvrent petit à petit quand vous avancez dans l'histoire. Dans chaque niveau, vous récupérez des bonus supplémentaires, comme quinze boules rouges et des prix en or quand vous réussissez certains tests.

Sur le papier, le concept est un petit peu le même que celui de Messiah (un des prochain titres de David Perry), mais Silicon Valley marque sa différence grâce à un humour complètement loufoque. D'abord, l'apparence de chaque animal est bien délirante, avec des yeux badauds, des corps rondelets et des expressions amusantes. Ensuite, les missions, et les manœuvres à exécuter pour les remplir, sont souvent débiles : ramener un mouton pour que votre chef puisse câliner quelque chose de doux ou encore poser des pingouins morts sur des interrupteurs pour les maintenir en fonction... Toute l'ambiance de Silicon Valley joue sur ce registre humoristique. C'est bien cela qui fait sa force, et au final, il en devient captivant.

Dans chaque niveau, il faut récolter quinze boules rouges.

TRANSMUTATION

La petite puce que vous incarnez a le pouvoir étrange d'infiltrer les corps. Il suffit de la placer près d'un animal mort et d'appuyer sur le bouton R. Pour en sortir, réappuyez une seconde fois sur R. Attention ! si la puce reste trop longtemps à l'air libre, son énergie redescend.

Voilà la petite puce que vous incarnez.

Pour changer de corps, il suffit de se mettre à côté d'un autre corps et d'appuyer sur R. La puce investira automatiquement le nouveau corps.

Des petits écrans télé indiquent les pouvoirs et les caractéristiques de chaque animal. Chaque bêbête est unique, alors étudiez bien ses caractéristiques pour passer les niveaux.

AVIS OUI !

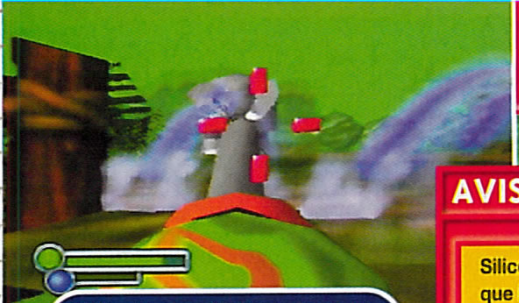
A première vue, ce jeu ne m'inspirait pas beaucoup et me semblait bizarre et farfelu. Mais, après un petit moment, j'en ai compris les rudiments, et à partir de cet instant, je n'ai plus lâché le pad. Le design des animaux me plaît beaucoup, et certains passages un peu sadiques (comme passer sur un chien avec un vaisseau spatial ou écraser un mouton sous une caisse) m'ont vraiment fait rire. Quand on réussit certains niveaux prise de tête, la joie vous emplit le cœur. J'admire la créativité de DMA (qui est aussi derrière le scandaleux Grand Theft Auto), qui signe là un excellent titre sur la N64.

GIA

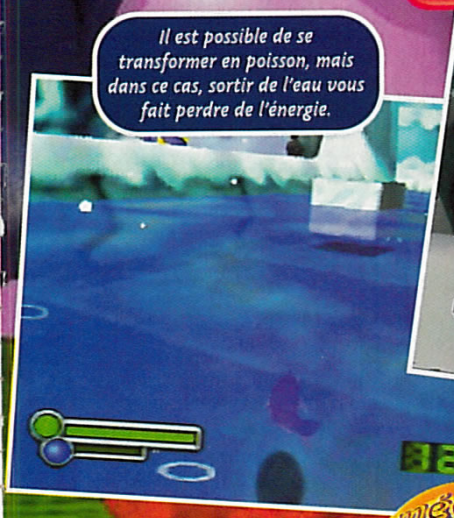
AVIS OUI !!!!!

Silicon Valley ne paie pas de mine, mais une fois que l'on se lance dans l'aventure, on ne la lâche plus. Certes, la réalisation technique ne suit pas toujours et le contrôle de certains animaux est crispant, mais qu'est-ce qu'on se marre et que ce jeu est bien fichu ! Les missions sont difficiles et variées, idem pour les contrôles. L'humour rosbeef est omniprésent et fait toujours mouche. C'est l'exemple même du jeu où il faut oublier les considérations d'ordre technologique pour ne se concentrer que sur le concept. Je vous assure, une fois lancé, on ne décotche plus.

SPY

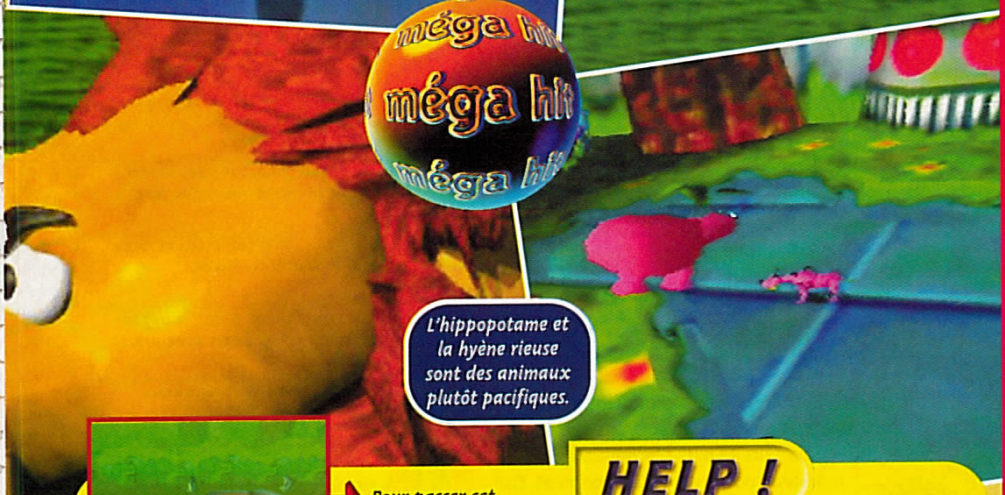


Utilisez la vue subjective pour mieux viser ou pour jouer en mode Doom-like.



Il est possible de se transformer en poisson, mais dans ce cas, sortir de l'eau vous fait perdre de l'énergie.

Pour mieux repérer les lieux, perchez-vous sur les points à haute altitude.



L'hippopotame et la hyène rieuse sont des animaux plutôt pacifiques.

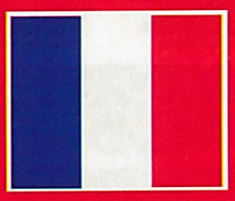
HELP !

Voici quelques petites astuces qui vous aideront à franchir certains passages.

Pour passer cet hexagone de feu, faites rouler une pierre avec l'éléphant.

Attendez que le chien passe entre les deux caisses pour l'écraser avec une troisième, en actionnant l'interrupteur rouge.

Certains endroits ne sont accessibles que par des animaux de petite taille, comme la souris.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DMA
- Éditeur : TAKE TWO INT.
- RÉFLEXION/PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 91%

Un générique plein d'humour. D'autres intros apparaissent en cours de jeu.

GRAPHISMES 88%

Décors très variés, mondes très colorés. Les animaux ont des têtes marrantes.

ANIMATION 87%

Quelques petits ralentissements quand trop d'animaux se pointent à l'écran.

MUSIQUE 89%

Délirante? Les thèmes collent parfaitement à l'esprit du jeu.

BRUITAGES 94%

Entre le rire de la hyène et le bêlement des moutons, on n'en finit pas de rigoler.

DUREE DE VIE 90%

30 niveaux sur 4 mondes (plus les cachés), ce jeu est assez long.

JOUABILITE 88%

Chaque animal est facile à manipuler. Les écrans télé renseignent sur leurs pouvoirs.

INTERET 90%

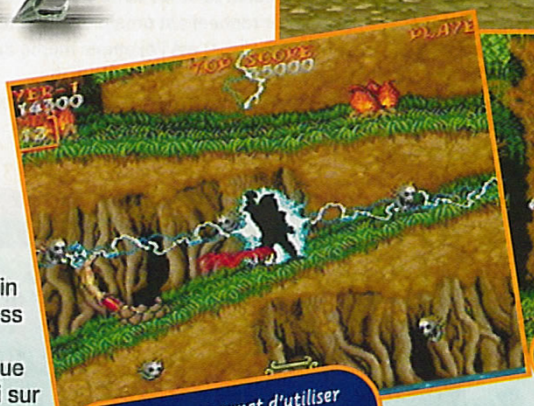
Silicon Valley est bourré de détails à se tordre de rire. Quand on en a compris le principe déjanté, ce casse-tête devient captivant.

CAPCOM GENERATION VOLUME 2

Il faut constamment tirer, ce qui finit par user le pouce.

Ghost'n Goblins et Ghouls'n Ghost sont des jeux qui ont marqué une génération d'accros du pad. Retrouvez dans cette compilation tous les volets de la saga.

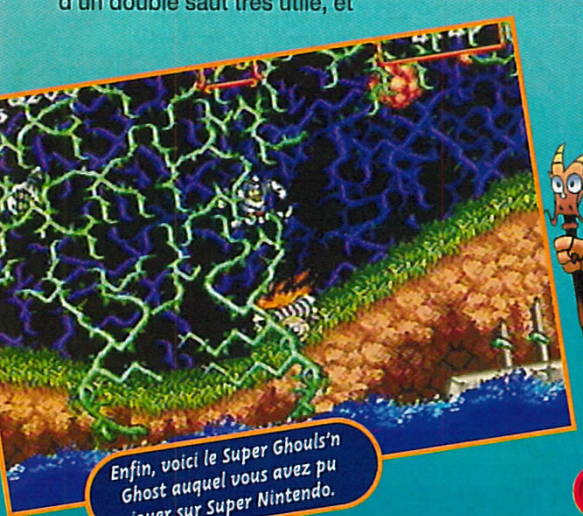
Ce deuxième volet de la compilation des jeux Capcom regroupe Ghost'n Goblins, Ghouls'n Ghost et Super Ghouls'n Ghost. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce monument des jeux de plates-formes/action, rappelons que vous incarnez le chevalier Arthur, qui dès qu'il se fait toucher perd sa belle armure et se retrouve en caleçon ! Au tir suivant, c'est la mort. Pour se défendre, il dispose d'une lance, puis de bien d'autres armes qu'il récupère dans des coffres. Ceux-ci sont parfois piégés et un ignoble magicien en jaillit pour vous transformer en bébé ou en poulet. Le jeu est très technique et il faut bien mémoriser les différents mouvements. C'est le genre de jeu où vous recommencez plusieurs fois le même passage jusqu'à trouver la bonne tactique. Dans le troisième jeu, vous disposez d'un double saut très utile, et d'une armure verte qui booste votre arme. A la fin de chaque niveau, un boss vous attend pour vous barrer la route. A noter que le dernier volet était sorti sur Super Nintendo.



L'armure d'or permet d'utiliser un éclair magique pour éliminer tous les monstres.

Ghost'n Goblins, l'ancêtre, a pris des rides, mais il reste amusant.

Le premier boss de Ghouls'n Ghost, pas de grosse difficulté.



Enfin, voici le Super Ghouls'n Ghost auquel vous avez pu jouer sur Super Nintendo.

AVIS OUI !

J'aime bien les compilations d'anciens jeux. Malheureusement, elles sont souvent bâclées, sans doute pour faire le plus d'argent avec de moindres coûts de développement. Ce deuxième volume de Capcom constitue donc une bonne surprise. Les deux derniers jeux ont très bien vieilli, la réalisation reste honnête et on y revient avec plaisir, grâce à un intérêt intact. C'est donc un bon investissement d'autant qu'au niveau de la durée de vie vous en aurez pour votre argent.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- 1 JOUEUR
- PLATES-FORMES/ACTION
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : -

PRESENTATION 89%
Un mode Collector : des illustrations, un historique, des tips.

GRAPHISMES 82%
Les deux derniers jeux ont bien vieilli pour des 16 bits.

ANIMATION 83%
Pas très rapide. Mais les déplacements et les sauts sont précis.

MUSIQUE 75%
Réservée aux nostalgiques.

BRUITAGES 60%
Une conversion identique à l'original. De ce côté-là, ça assure.

DUREE DE VIE 95%
Vous en avez pour un bon moment.

JOUABILITE 85%
Les Ghouls'n Ghost ont toujours eu une maniabilité particulière.

INTERET 84%
Si vous êtes un nostalgique, vous craquerez, sinon, ce jeu mérite votre attention.

Mon secret ?!
je trouve les nouveautés à prix d'expert chez Games Shop

Venez découvrir le Temple du Jeu

94 MAISONS ALFORT
Gammy
5 Av. de la République - 94700 Maisons Alfort
Tél. : 01 48 93 35 14

94 SAINT MAUR
Miphéna
5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

94 VILLEJUIF
Miphéna
1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif
Tél. : 01 46 78 43 76

91 ARPAJON
Net Games
9 rue Gambetta - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 45

91 ETAMPES NOUVEAU !
Lodiciel
11 Av. de la Liberation - 91150 Etampes
Tél. : 01 60 80 17 47

91 JUVISY SUR ORGE
Games Shop
10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

91 LONGJUMEAU
Games Shop
109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31

78 RAMBOUILLET
Game FX
206 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU NOUVEAU !
Game Time
4 rue de la cloche - 77300 Fontainbleau
Tél. : 01 60 71 91 14

75 PARIS
Gammy
5 rue Guy de la Brosse - 75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76

75 PARIS NOUVEAU !
Game Fan
44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

75 PARIS
Gammy
8 rue J.Pierre Timbaud - 75011 Paris
Tél. : 01 48 06 69 23

75 PARIS NOUVEAU !
Vidéoland
43 Av. du Docteur A. Netter - 75012 Paris
Tél. : 01 43 43 07 93

75 PARIS NOUVEAU !
World Games
204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 18 18

59 CAMBRAI
Games Shop
10 rue de Nice - 59400 Cambrai
tél. : 03 27 748 749

45 MONTARGIS
Games Shop
30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 0 803 32 66 22

31 SAINT GAUDENS NOUVEAU !
O'GAMES +
5 Bd Général Lecrec - 31800 Saint Gaudens
Tél. : 05 61 88 99 63

ON ATTEND PLUS QUE VOUS !

Pour tout renseignement
0 803 32 66 22

Prix non contractuels, valables pendant la durée de parution, sauf erreurs d'impression - Nos offres sont valables dans la limites des stocks disponibles - Toutes les photos et les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Console PSX Dual Shock **770 F**

Kit universel Console PSX **99 F**

Console PSX Value Pack **970 F**

PLAYSTATION

Actua Soccer 3	325 F
Bust a Groove	325 F
C3 Racing	325 F
Colonie Wars : Vengeance	315 F
Constructor	315 F
Cool Boarder 3	325 F
Duke Nukem : Time to Kill	315 F
Earth Worm Jim 3D	315 F
Formula One 98	325 F
Libero Grande	315 F
Megaman Legend	285 F
O.D.T.	325 F
Pocket Fighter	295 F
Rush Down	295 F
Spyro the Dragon	315 F
Tail Concerto	315 F
Unholy War	295 F
Victory Boxing 2	315 F
Wild Arms	295 F
XMEN vs Street Fighter	325 F
Y. Noah All Star Tennis 99	335 F

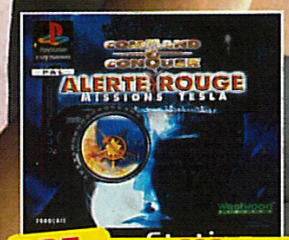
345 F TEBCHU

295 F NINJA

NINTENDO 64

Console N64 **770 F**

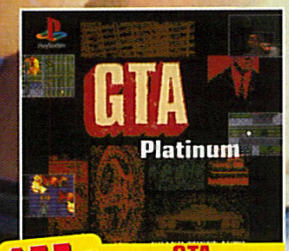
Bomberman Hero	365 F
Duke Nukem : Time To Kill	425 F
Extreme GX 2	425 F
F Zero X	385 F
Holy Magic Century	395 F
Knife Edge	375 F
NHL 99	385 F
Micromachines 64 Turbo	395 F
NBA 99	385 F
Ragugakids	395 F
Silicon Valley	385 F
StarShot (Space Circus)	375 F
Top Gear Overdrive	375 F
WCW vs NWO : Revenge	375 F



295 F C&C MISSION TESLA

PC CDROM

Age Of Empire II	295 F
Arcanes	285 F
Anno 1602	295 F
C&C : Soleil de Tiberium	325 F
Extreme GX 2	315 F
Fall Out 2	315 F
Grim Fandango	285 F
Half Life	295 F
L'Age de Guerre	295 F
Railroad Tycoon II	345 F
Rainbow 6	325 F
Ring	325 F
WarGasm	295 F



155 F GTA PLATINUM

295 F BREATH OF FIRE III

MAGIC L'Assemblée

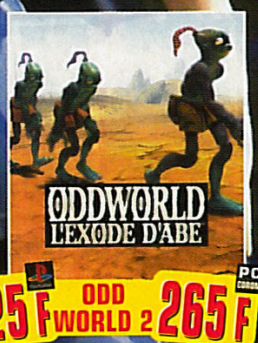
3990 F

PC MULTIMEDIA K6 2 300 3D

Dreamcast

3990 F

325 F PC CDROM TUROC 2 375 F N64



325 F ODD WORLD 2 265 F PC CDROM

Shining Force 3 PART 3

méga hit

C'est avec un mélange de tristesse et de joie que le Panda s'est attelé à la noble tâche de tester le dernier volet de la trilogie des Shining Force 3.

Sortir pratiquement trois jeux en un an, en réutilisant le même moteur mais en améliorant le tout à chaque fois : le principe des Shining Force 3 est très futé. Cela permet aux joueurs de réutiliser leurs anciennes sauvegardes pour se relancer dans l'aventure avec les héros auxquels ils se sont attachés. L'éditeur a joué le jeu jusqu'au bout : non seulement le scénario est gigantesque – il s'étale sur trois jeux –, mais en plus le prix est très attractif. Bref, c'est le genre d'idée qui fait plaisir (cela fait un peu penser au système des missions-disks sur PC). Pour ce qui est du jeu, le principe de ce troisième volet mélange comme à l'habitude des phases RPG et wargame, dans une ambiance médiévale fantastique, le tout en 3D avec rotation paramétrable de l'écran pour ce qui est des caméras et trois niveaux de zoom. Un système d'icones très agréable à utiliser rend les combats facilement accessibles. Un dernier conseil : n'oubliez pas de bien gérer l'avancement de vos personnages et faites-les changer de classe dès que possible.

La modélisation 3D des personnages lors des combats est plus soignée qu'avant.

Votre zone de déplacement est éclairée, n'hésitez pas à modifier la caméra.

Vivement la version anglaise !

De nouvelles magies apparaissent avec ce troisième volet.

On ne risposte pas à l'attaque adverse sauf coup critique.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- SIMULATION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 89%
Un dessin animé en images de synthèse assez réussi.

GRAPHISMES 88%
Une 3D assez soignée bien qu'un peu trop pixélisée.

ANIMATION -
Les déplacements ne sont pas trop lents. Classique.

MUSIQUE 90%
Agréable. Certains thèmes proviennent des autres épisodes.

BRUITAGES 89%
Améliorés. Des digitalisations vocales lors des magies.

DUREE DE VIE 88%
Un jeu qui vous tiendra en haleine un bon moment.

JOUABILITE 93%
Le système d'icônes a déjà fait ses preuves.

INTERET 91%
Un exellent jeu, encore meilleur si vous avez fini les deux volets précédents.

AVIS OUI !

Ceux qui ont acheté et terminé les volets précédents n'ont d'autre choix que de se procurer celui-ci ! En ce qui me concerne, je regrette de ne pas avoir pu finir les deux premiers épisodes pour pouvoir réutiliser ma sauvegarde. La réalisation est très soignée avec de nettes amélioration au niveau de la profondeur des mondes 3D et des bruitages. Bref, les amateurs de simulations-RPG seront comblés, d'autant que nombre de boutiques devraient commercialiser des packs comprenant les trois jeux. Ouvrez l'œil !

PANDA

Les bloqueurs empêchent les autres Lemmings de tomber dans le vide, mais leur sort est de finir en miettes.

Lemmings

Psynogsis a eu la très bonne idée de compiler les Lemmings sur Playstation. On a donc droit à Lemmings et à Oh No ! More Lemmings, en un seul CD.

AVIS OUI !

Lemmings sur PC m'avait laissé des séquelles irréversibles : depuis, je n'arrête pas de crier "yippi !" C'est donc avec enthousiasme (et de cruauté) que j'y ai rejoué sur Playstation. Le plaisir est intact, surtout quand ces malheureuses bêtes décérébrées éclatent ou s'écrasent au sol. A part la scène d'intro, les nouveautés sont absentes. C'est dommage que Lemmings n'ait pas profité des 32 bits de la Playstation. Enfin, c'est un mince regret, puisque ce jeu est toujours aussi craquant et reste unique.

GIA

Des Lemmings sont des petits persos aux cheveux verts, habillés de bleu, dont la seule occupation est de marcher droit devant. Ils sont très fragiles mais n'ont pas peur de la mort. Ils ne cessent d'avancer, même s'il y a de la lave, de l'eau, le vide, du feu ou des pièges. Quand ils rencontrent un mur, ils reviennent sur leurs pas et continuent leur chemin. Votre but est de sauver cette espèce de l'autodestruction, aussi idiote soit-elle. Dans chaque tableau, il faut mener le nombre de Lemmings indiqué avant la mission vers la sortie. Bien sûr, le chemin de ces valeureux migrateurs sans peur et sans reproche (et surtout sans cervelle .est semé d'embûches. Pour mener vos protégés à bon port, vous avez le pouvoir d'attribuer des compétences à chaque Lemming. Percer un couloir, creuser un tunnel vers le bas, édifier un escalier, gratter le sol, grimper un mur ou, encore, ralentir sa chute avec un parapluie, c'est à vous de spécialiser chaque Lemming. Souvent, pour la survie de l'espèce, il faudra en sacrifier quelques-uns. Par exemple, les persos placés pour bloquer un passage et empêcher le reste de la troupe de continuer sur une mauvaise voie, ne pourront plus bouger ; leur sort final sera d'exploser. Avant de lancer vos troupes directement vers la sortie, prenez le temps de bien observer le tableau en faisant une pause avec le bouton Start du pad ou le bouton Droite de la souris. Au début, les niveaux sont très simples. A partir des tableaux numérotés 30, les énigmes deviennent complexes. Le premier volet comporte 114 niveaux et le second 95. Imaginez la tête du dernier niveau... Enfin, vous pourrez le voir avant de finir le jeu, puisque les niveaux sont sélectionnables dès le début. Après les Namco Museum et les Capcom Generations, ce Lemmings est une excellente initiative qui ravira tous les nostalgiques de ce jeu génial.

Voici le dernier niveau. Contrairement aux apparences, il est assez difficile.

Sachez répartir les tâches au bon moment et au bon endroit pour faire passer le maximum de Lemmings.

Vos aménagements finis, envoyez le paquet en avance rapide pour gagner du temps.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : LEMMINGOIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DISTINCTIVE
- Éditeur : PSYGNOSIS
- 1 JOUEUR
- RÉFLEXION SADIQUE
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : SOURIS - PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 86%
Une scène cinématique vous montre les bêtises des Lemmings.

GRAPHISMES 60%
Ceux de l'original de 1991. Juste des images en 2D.

ANIMATION 88%
Avec cent Lemmings à l'écran elle ralentit un peu. Rien de grave.

MUSIQUE 87%
Thèmes originaux remis au goût du jour. Mélodies délirantes.

BRUITAGES 95%
Les célèbres "yippi !" des petits Lemmings sont présents.

DUREE DE VIE 93%
Deux Lemmings en un, soit plus 200 tableaux. Chouette !

JOUABILITE 90%
Bonne maniabilité à la souris. Configuration au pad bien pensée.

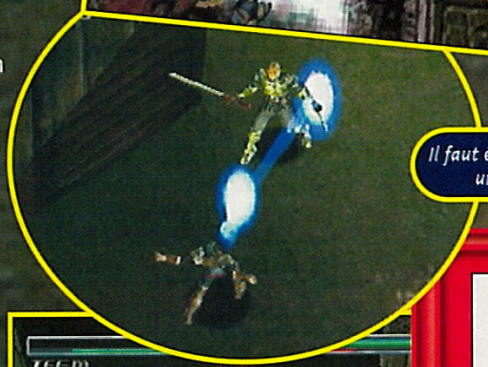
INTERET 89%
Un chef-d'œuvre issu du PC qui mérite d'être découvert même s'il est dépassé techniquement.

De Strega

Koei n'est pas un éditeur qui pond beaucoup de chefs-d'œuvre, on aurait même plutôt tendance à se méfier de ses produits... Mais De Strega est un jeu de baston qui vous étonnera.

De Strega se présente comme une transposition de Psychic Force dans un très large décor en 3D, dans lequel les combattants marchent mais ne volent pas. Les personnages peuvent ainsi devenir tout petits s'ils s'éloignent les uns des autres. Le combat au corps à corps est possible, bien que limité à trois Combos. Les persos utilisent la plupart du temps des attaques de type boules de feu, un peu comme dans Dragon Ball. Chacun en possède trois différentes, correspondant à un bouton. Si vous appuyez plusieurs fois de suite, le combattant se concentre et augmente la puissance de son attaque. Mais, bien entendu, celle-ci met plus de temps à se préparer et consomme de la puissance magique. Heureusement, votre barre de mana se recharge assez vite. Tout ça serait très bourrin si on ne pouvait qu'esquiver les attaques,mais on peut les encaisser en se mettant en garde ou les détourner avec un bon timing. On peut aussi tout simplement produire un bouclier de protection, mais il ne peut se maintenir plus de quelques secondes puisqu'il pompe le mana. L'animation est très rapide et fluide, et la puissance du zoom est impressionnante, sans pixéliser du tout. Le mode Entraînement est très bien fait, mais c'est désormais un classique. Il n'y a qu'en mode Story que vous aurez une fin, et pas mal de scènes cinématiques en 3D entre les combats.

A bout portant, impossible d'esquiver, l'idéal étant de commencer par un Combo.


Il faut être très mobile pour esquiver un maximum d'attaques.

Parfois, les attaques s'annulent, mais ici elles se frôlent.

Il faut se mettre en garde très vite, car l'animation est ultra rapide et ne vous laissera pas le temps d'hésiter.

Le bouclier est vraiment génial pour se protéger, même s'il faut du temps pour le mettre en route quand on ne maîtrise pas le jeu.

- **Version: IMPORT**
- **Dialogues: JAPONAIS**
- **Textes: JAPONAIS**

- **Développeur : KOEI**
- **Editeur : KOEI**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **BASTON**
- **Sauvegarde : OUI (MC)**
- **Compatible : DUAL SHOCK**

AVIS OUI !

J'avais adoré Psychic Force. De Strega est un peu dans le même genre : combat à base de boules de feu et attaques spéciales, plus quelques coups au corps à corps. Ce jeu bénéficie d'une réalisation technique impressionnante, notamment en ce qui concerne l'animation et les graphismes. Certes, il ne joue pas dans la même catégorie que Tekken 3 ou Rival Schools, mais, au final, c'est un jeu qui m'a bien plu et qui mérite votre attention.

PANDA

LE DECOR

De Strega est un des rares jeux qui permettent d'utiliser le décor à son avantage. Vous pouvez vous cacher derrière les murs, dans les crevasses... pour éviter les attaques adverses. Pour gagner du temps, n'hésitez pas à préparer votre attaque lorsque vous êtes protégé.

Parfois, un simple saut permet d'éviter une attaque. A vous de bien analyser le terrain.

PRESENTATION	*Une bonne intro en images de synthèse, classique mais efficace.*	92%
GRAPHISMES	*Haute résolution, zoom impressionnant, effets de lumière...*	90%
ANIMATION	*Particulièrement rapide, avec une bonne fluidité.*	95%
MUSIQUE	*On y prête peu d'attention, mais elle n'est pas nulle.*	70%
BRUITAGES	*Quelques digits vocales, bien échantillonnées, mais classiques.*	81%
DUREE DE VIE	*Le mode 2 joueurs est de loin le plus intéressant.*	85%
JOUABILITE	*La prise en main est rapide et le jeu très accessible.*	93%

INTERET

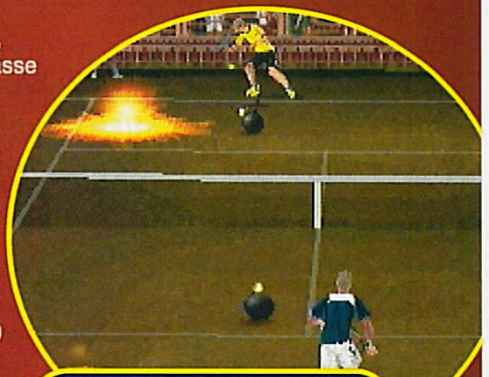
De Strega n'est pas une révolution, mais c'est un bon jeu qui rappelle Psychic Force.

88%

All Star Tennis '99

Ubi Soft continue sur sa lancée et propose All Star Tennis 99, une nouvelle simulation, un an jour pour jour après Tennis Arena. Au programme, du tennis, naturellement, mais aussi un mode de jeu très spécial...

Le tennis. Sport inventé au XIVe siècle avant J-C par un certain Pancho di Calvados, ce jeu se pratiquait autrefois à l'aide de poêles à paella et de boulets de canon en bronze. Ce matériel fut ensuite mis de côté au profit d'une raquette en matériaux composites et de balles en caoutchouc. En cette fin d'année 1998, c'est désormais sur Playstation et à l'aide d'une manette en plastique gris que l'on pratique ce sport.
All Star Tennis 99 propose tout ce qu'un joueur de tennis est en droit d'attendre d'une simulation de ce genre : de nombreux courts à travers le monde, un choix important de joueurs (Chang, Kuerten, Conchita Martinez...) et de nombreuses options. Cette simulation de tennis, qui fait office de suite à Tennis Arena, propose également un mode très spécial : le Tennis Bombe. Chaque impact de la balle sur le sol laisse place à une bombe à retardement qui explose après quelques secondes (histoire de se rappeler qu'autrefois le tennis se pratiquait avec des boulets de canon). Bien évidemment, si vous avez le malheur de laisser traîner vos pompes à proximité, nous ne donnons pas cher de votre vie. Voici qui relance considérablement l'intérêt du jeu. Et ce n'est pas tout : chaque joueur, une douzaine au total, dispose de ses propres coups spéciaux. Frappe derrière le dos, coup plongeant, danse disco, batte de base-ball... on en passe et des meilleurs. Côté graphismes, le jeu est vraiment agréable à regarder. Les décors sont bien réalisés et les animations des joueurs très soignées. Il en est de même pour l'ambiance sonore qui vous accompagne tout au long des parties. All Star Tennis 99 vaut le coup... de raquette. Reste à l'essayer.



Le Tennis Bombe, jeu dans le jeu, vous fera passer d'agréables moments.

Les joueurs adoptent une attitude particulière lorsqu'ils frappent la balle. Ici le joueur de dos, quand la balle arrive sur lui.

Quand un tennisman est trop loin de la balle, il plonge pour la récupérer.

Et un coup spécial, un ! La joueuse du fond de court vient d'envoyer une grosse praline. Irrécupérable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SMART DOG
- Éditeur : UBISOFT
- TENNIS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

AVIS OUI !

Tennis Arena avait été reconnu il y a un an comme l'un des meilleurs jeux de tennis sur Playstation. Cette suite, All Star Tennis 99, va certainement la détrôner. Les graphismes sont plus fouillés et proposent des textures de bonne qualité. Seul regret, le côté trop cubique de certains joueurs. Oublié ce défaut, on se laisse séduire par les animations qui sont excellentes et par l'ambiance sonore. Mais ce qui fait la force de ce jeu, ce sont les coups spéciaux et le mode Tennis Bombe, qui relancent encore l'intérêt du jeu.

NIIICO

PRESENTATION	Textes en français et les options sont en nombre suffisant.	85%
GRAPHISMES	Côté décors, rien à redire, mais les joueurs sont trop cubiques.	88%
ANIMATION	Souplesse et rapidité sont au rendez-vous.	90%
MUSIQUE	Rien d'extraordinaire à se mettre entre les oreilles.	75%
BRUITAGES	De très bonne qualité. Superbe ambiance durant les matchs.	89%
DUREE DE VIE	Une dizaine de courts, 12 joueurs pros. Simple, double...	88%
JOUABILITE	Immédiate. Même les coups spéciaux sortent facilement.	90%

INTERET 89%

Ce bon jeu se détache des réalisations actuelles grâce à ses modes spéciaux.

HELP !

LA GROSSE TÊTE

Il existe une astuce pour jouer à All Star Tennis 99 avec une grosse tête et des grosses chaussures. En cours de partie, faites Pause. Cliquez ensuite sur les touches L1 R1 et L2 R2 simultanément. Une explosion se fait entendre, c'est bon signe !

TALES OF DESTINY

méga hit

Tales of Destiny arrive enfin en version américaine. Tant mieux, car ça faisait un bout de temps qu'on n'avait pas eu un bon RPG à se mettre sous la dent.

Tales of Destiny est un RPG en 2D tout ce qu'il y a de plus classique à première vue, avec une ambiance un peu rétro, puisque le jeu est entièrement en 2D, mais ce n'est pas pour nous déplaire. Ce qui change vraiment par rapport à d'habitude, ce sont les combats. Une vue de profil vous montre votre héros, ses amis ainsi que vos ennemis. Vous déplacez votre héros, vous lancez votre attaque ou déployez votre garde un peu à la façon d'un jeu de baston. Il est également possible d'exécuter des coups spéciaux, dont vous déterminez la manip. Grâce aux menus d'options, entièrement sous forme d'icônes, vous pouvez utiliser des items et vous redonner de la vie, mais aussi choisir des tactiques, puisque vos alliés agissent d'eux-mêmes. Pour le reste, vous devez errer dans des forêts remplies de monstres (c'est la partie un peu lourde du jeu car il y a trop de combats) et glaner un maximum d'informations dans les villages pour résoudre quelques énigmes. Il ne faudra pas oublier de vous équiper régulièrement. Le tout se déroule dans une ambiance médiévale-fantastique assez classique, avec, bien entendu, des vestiges d'une ancienne civilisation.

Les coups spéciaux, comme les magies, vous coûtent des points de mana.

On se rapproche du but de la mission, le temple, mais il y a encore plein de monstres à affronter.

De temps en temps, les décors sont très réussis.

La carte du monde est en 3D, à la sauce mode 7 de la Super Nintendo.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- JEU DE RÔLES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (MC)
- Compatible : -

PRESENTATION 93%
Un DA de très bonne facture, comme on en voit rarement.

GRAPHISMES 83%
Un peu vieillots, en 2D, et pas très colorés.

ANIMATION 85%
Le héros est rapide et il y a un bouton pour accélérer.

MUSIQUE 80%
Variable, elle oscille entre le très moyen et le pas mal du tout.

BRUITAGES 84%
Quelques digits vocales et des bruitages moyens...

DUREE DE VIE 91%
Vous en aurez pour un bon moment avant de le finir.

JOUABILITE 90%
Icônes claires et prise en main immédiate pour les combats.

INTERET 90%
Malgré sa réalisation graphique qui laisse à désirer, ce jeu comblera les fans de RPG.

AVIS OUI !

Bien que les graphismes soient assez inégaux et manquent de couleurs, l'ensemble est assez mignon. Le mode de combat est très intéressant et tout à fait original. Comme le jeu est en anglais, les amateurs de RPG pourront apprécier le scénario bourré de détails humoristiques. Par contre, il n'a pas été amélioré par rapport à la version japonaise, contrairement à certaines rumeurs. Au final, on trouve un bon petit RPG comme on avait l'habitude d'en voir sur Snes.

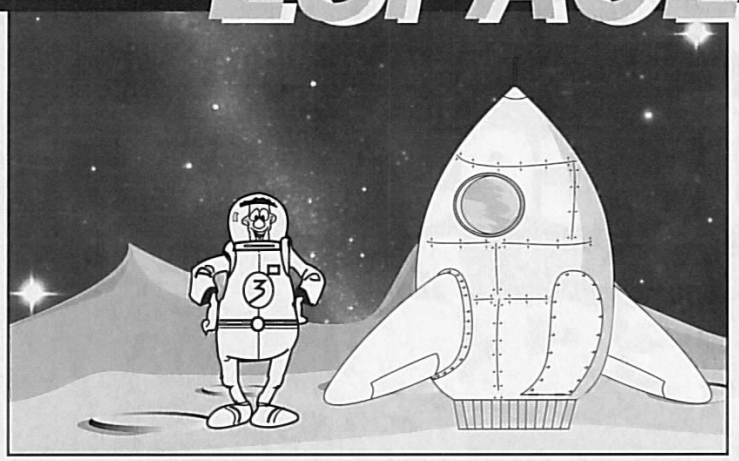
PANDA

Spécial Playstation
Spécial Soluces

EXCLU !
4 jaquettes TIPS à glisser dans tes CD
Future Cop, Medievil, Colin McRae Rally...

En vente chez ton marchand de journaux

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	**MICRO MACHINE 97** (EUR)	**149,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**149,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00		
LOTUS II	99,00		

- MANETTE FIGHTER 2 — 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
FIFA 98	**149,00**	REAL M	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	99,00
HAGANE	99,00	**SCHTROUMPFS 2**	**129,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	149,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	129,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SPIROU	99,00
SOCCER DE LUXE	**149,00**	STARTRECK DEEP	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	TETRIS ATTACK	149,00
JUDGE DREDD	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	149,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
LUCKY LUKE	169,00	**TOYS STORY**	**99,00**
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MYSTIC QUEST	99,00	WRESTLEMANIA	149,00
NBA LIVE 97	**99,00**	ZOOP	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00		
PLOK	99,00		

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — 199,00
- PRISE PERITEL — 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS — 99,00
- MANETTE TURBO 1 — 99,00
- MANETTE PANASONIC — 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN — 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) — 99,00

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**	RETURN OF FIRE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BATTLE SPORT	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
DOOM	99,00	SNOW JOB	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SPACE HULK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SPACE PIRATE	99,00
HELL	99,00	STAR BLADE	99,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	99,00	STRIKER	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SYNDICATE	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	99,00
QUARANTINE	99,00		

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO ET YOSHI	129,00
ALLEWAY	149,00	MARIO LAND	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MARIO LAND 2	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MARIO PICROSS	169,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	MEGAMAN WORLD	129,00
BUST A MOVE 2	179,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
CASTELVANIA	**199,00**	NBA JAM	99,00
COUPE DU MONDE	**199,00**	PINOCCHIO	249,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DAFFY DUCK	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DUCK TALES	169,00	TAMAGOSHI	199,00
DRAGON HEART	99,00	TARZAN	129,00
DR MARIO	129,00	TENNIS	129,00
DEARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	TETRIS ATTACK	199,00
F1 RACE	129,00	THE LITTLE MERMAID	169,00
FERRARI	129,00	TRACK N FIELD	169,00
GARGOYLES QUEST	129,00	**TUROK**	**199,00**
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	V RALLY	229,00
GOLF	129,00	WARIO LAND	199,00
HERCULE	229,00	WARIO LAND 2	249,00
INDIANA JHONES	169,00	WAVE RACE	129,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF RAW	149,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF WARZONE	199,00
JURASSIK PARK 2	**199,00**	YOSHIES COOKIES	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LE ROI LION	169,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	**199,00**		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB — 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1890 F**	KING OF FIGHTER 98	399,00
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	**METAL SLUG 2**	**399,00**
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	**REAL BOUT 2 SPECIAL**	**399,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket TEL

BASEBALL STAR	TEL
KING OF FIGHTER R1	TEL
STORY OF MARY	TEL
TENNIS	TEL

Néo Géo

ART OF FIGHTING	199,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX — **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À **99 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat **990 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**349,00**
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TURISMO	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
PARASITE EVE	449,00
RESIDENT EVIL 2	199,00
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	199,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	199,00
ACTUA SOCCER 2	199,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	**349,00**
APOCALYPSE	369,00
ATLANTIS	349,00
AYRTON SENNA KART 2	249,00
AZUR DREAMS	**349,00**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BATTLESHIP	299,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLASTO	299,00
BOMBERMAN	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	**349,00**
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
C3 RACING	349,00
CAESAR 2	349,00
CC : MISSION TESLA	**299,00**
CENTIPEDE 2000	349,00
CLOCK TOWER	299,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR	**349,00**
COOLBOARDER 3	349,00
COURIER CRISIS	199,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	249,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	349,00
DUKE : TIME TO KILL	**369,00**
EGYPTE	349,00
FIFA 98	249,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	**249,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 97	249,00
FORMULA ONE 98	369,00
G DARIUS	299,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**299,00**
GTA LONDON	349,00
GUY ROUX MANAGER	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HUGO	349,00
IDDWORLD : L'EXODE	
D'ABBE	359,00
INVASION	349,00
ISS PRO 98	**369,00**
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	**349,00**
KKND 2	329,00
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	349,00
LAPD 2100AD	369,00
LE 5E ELEMENT	**349,00**
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	199,00
MEDIEVIL	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	**369,00**
NAGANO	249,00
NASCAR 99	349,00
NBA 99	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NHL 99	369,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
NINJA	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODT	369,00
PFA SOCCER	369,00
PITFAL 3D	299,00
POCKET FIGHTER	299,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	199,00
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PSYBADEK	349,00
RAPID RACER	299,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	**349,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	169,00
ROGUE TRIX	349,00
RUSH DOWN	329,00
SCARS	369,00
SENTINEL RETURNS	**249,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	369,00
TEKKEN 3	**399,00**
TEST DRIVE 5	349,00
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	249,00
TOMB RAIDER 3	349,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**249,00**
UNHOLYWAR	369,00
V2000	329,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
WARGAMES	**369,00**
WILD 9	349,00
WILD 9 + TEE SHIRT	349,00
WILD ARMS	299,00
WLS 99	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER 98	**369,00**
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00
ZERO DIVIDE 2	299,00

• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (VF)	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	69,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	199,00
FINAL FANTASY 7	149,00
MARVEL S. HEROES	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BROKEN HELIX	149,00
BURNING ROAD	149,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CRASH BANDICOT	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FANTASTIC FOUR	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	149,00
GRID RUN	149,00
GTA	169,00
HERCK'ADVENTURE	149,00
HERCULE	149,00
HI OCTANE	99,00
INDEPENDANCE DAY	169,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	99,00
ISS PRO	169,00
J. MADDEN 98	149,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JUDGE DREDD	149,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	129,00
MDK	129,00
MICKEY	149,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	149,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	129,00
PORSHE CHALLENGE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	169,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RESIDENT EVIL DIR.CUT	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
SHELL SHOCK	149,00
SLAM AND JAM 96	99,00
STAR WINDER	99,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	199,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TEST DRIVE 4	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	169,00
X MEN	149,00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 690 F

JEUX JAP

CASTELVANIA	299,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	469,00
RADIAN SILVER	349,0
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCE 3	399,00
STREET FIGHTER COLLECTION	399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
DEEP FEAR	**369,00**
DISCWORLD II	149,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	199,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
RIVEN	**369,00**
RESIDENT EVIL	299,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER**
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NEED FOR SPEED
- NIGHT WARRIOR
- NHL 97
- NHL POWERPLAY
- **PBA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHELL SHOCK
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TILT
- VIRTUA FIGHTER
- WESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F	
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

DREAMCAST

CONSOLE	TEL
SONIC ADVENTURE	TEL
VIRTUA FIGHTER 3	TEL
SEGA RALLY 2	TEL

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 790 F
NINTENDO 64 EUR + I.S.S 64 990 F

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	299,00
AIR BOARDER 64	399,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	**369,00**
BIOFREAKS	**469,00**
BLAST CORPS	299,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	**349,00**
CHOPPER ATTACK	449,00
COUNTRY CLUB GOLF	449,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DUKE NUKEM 64	299,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	399,00
F1 POLE POSITION	299,00
F1 WORLD GP	**369,00**
FIFA 98	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FORSAKEN	369,00
F ZEROX	369,00
GASP	**499,00**
GEX 2	469,00
GLOVER	399,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GT 64	**469,00**
HEXEN	199,00
HOLY MAGIC	499,00
IGGYS REKING BALLS	399,00
ISS 98	**399,00**
ISS 64	349,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	399,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	**449,00**
NAGANO	399,00
NASCAR 99	449,00
NBA 99	449,00
NBA PRO 98	399,00
NFL QBC 99	**399,00**
NHL 99	449,00
OFF ROAD CHALLENGE	399,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
SILICON VALLEY	399,00
SMASH COURT TENNIS	399,00
SPACE CIRCUS	449,00
STARSHOT	399,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TOP GEAR OVERDRIVE	399,00
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	399,00
WAVE RACE 64	399,00
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	**399,00**
YOSHIES STORY	399,00
ZELDA	429,00

FORCE PACK VIBREUR	99 F	MEMORY CARD 4X	129 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
MEMORY CARD	69 F		

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F ; consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash ❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

SPEEDY GONZATEST

Caramba ! C'est l'hiver et les jeux déboulent. Du coup, on m'a obligée à renter du pays du soleil pour bosser. J'étais tranquille sous mon sombrero, ma téquila à la main, quand un vieux grincheux m'a attrapée et ramenée de force. Enfin, c'est pour la bonne cause, surtout quand mon pote Megaman fait son grand retour en quatre exemplaires. Adios, je retourne à mes cactus.

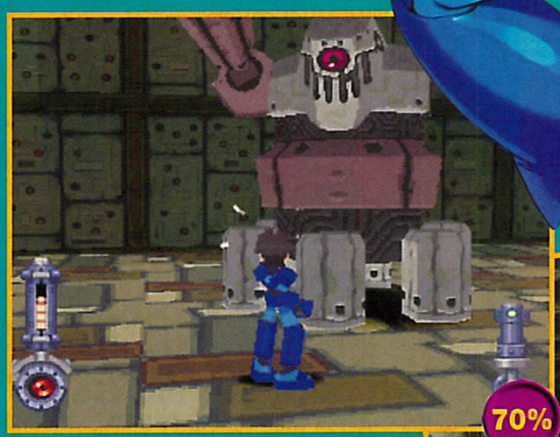
PLAYSTATION

MEGAMAN X4 [CAPCOM/VIRGIN]

Sorti en import il y a plus d'un an, Megaman X4 est sûrement l'épisode le plus évolué de la série. Ça se voit dans les dessins animés d'assez bonne qualité intégrés aux passages clés du jeu. Dans cet épisode, on peut incarner au choix X (le héros habituel) ou Zero, un autre robot rouge, armé d'une grosse épée. X évolue tout au long du jeu, en récupérant des bottes, un casque, et les armes des boss. Pour les fans, il s'agit de l'ultime épisode en 2D à se procurer. Le jeu reste fondamentalement le même, et les innovations restent discrètes.

81%

PLAYSTATION



70%

MEGAMAN LEGEND [CAPCOM/VIRGIN]

Sous ce titre, on retrouve le Rockman Dash sorti quelques mois auparavant au Japon. Megaman a laissé tomber son casque, et montre à présent sa superbe chevelure brune. La particularité de cet épisode est l'irruption de la 3D. On voit le héros de dos, à la Tomb Raider, et le but est de sortir des labyrinthes. Toutes les actions habituelles sont présentes, mais le jeu reste très limité au niveau graphique. Les décors sont pauvres, et la maniabilité un peu laborieuse. Enfin, les fans seront comblés.

PLAYSTATION

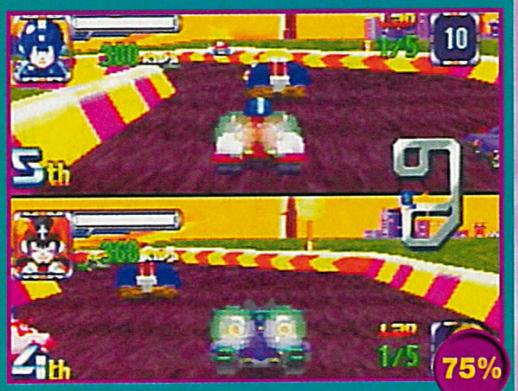
52%

MEGAMAN 8 [CAPCOM/INFOGRAMES]

Avec Megaman 8, on fait un bond énorme vers le passé. Cet épisode est encore moins évolué que les derniers numéros sur Super Nintendo. On ne voit pas où son passés les 32 bits de la Playstation. Graphismes sommaires, niveaux simplissimes et action répétitive, les habitués retrouveront la recette qui a fait son succès, à savoir les boss à battre pour piquer leurs armes. Ces armes serviront à terrasser plus facilement d'autres boss. Ce numéro a assez mal vieilli face aux autres Megaman actuellement disponibles.

PLAYSTATION

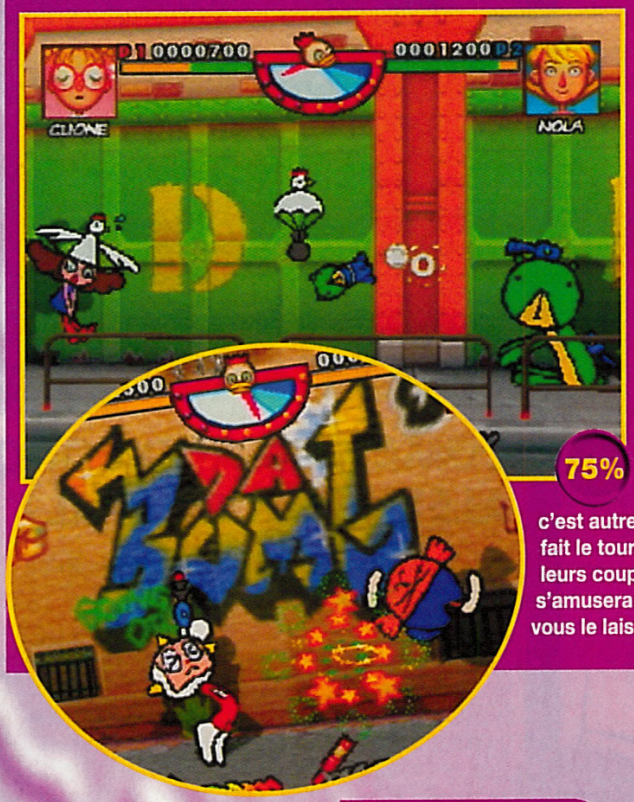
MEGAMAN BATTLE AND CHASE [CAPCOM/INFOGRAMES]



75%

Diddy Kong, Mario et Bomberman ont leur jeu de course. Il ne faut donc pas s'étonner devant ce titre qui exploite les persos de la série Megaman. Guts Man, Protoman, Ice Man, les fans retrouveront les plus connus. Chaque véhicule possède bien sûr son lot de pouvoirs et de coups spéciaux. Ainsi, la bagnole de Guts Man peut balancer des rochers sur ses adversaires afin de les ralentir, le but étant évidemment de finir premier. On retrouve aussi les ingrédients indispensables à un épisode de Megaman. Si vous battez le propriétaire d'un circuit, vous gagnez sa voiture, et les pouvoirs qui vont avec. Bref, cet épisode ressemble beaucoup à Mario Kart, mais en nettement moins bien réalisé et moins fun. On peut quand même y jouer à deux.

NINTENDO 64



75%

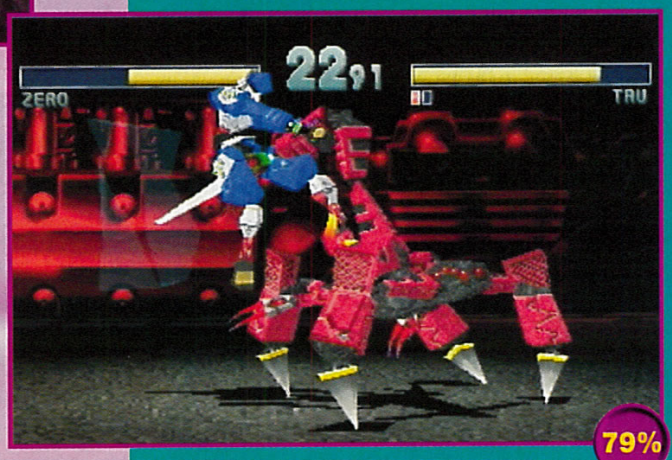
RAKUGAKIDS [KONAMI]

Après un GASP un peu raté, Konami continue dans les jeux de baston sur N64. Rakugakids est plutôt singulier. Tout le jeu baigne dans une ambiance "cour d'école", avec des persos très enfantins. D'ailleurs, les graphismes s'approchent des gribouillis de gosses, avec plein de couleurs. Enfin, c'est bien mignon tout ça, mais y jouer, c'est autre chose ! On a rapidement fait le tour des combattants et de leurs coups. Votre petit frère s'amusera un moment avec, mais vous le laisserez vite de côté.

PLAYSTATION

ZERO DIVIDE 2 [SCEE]

Les sorties officielles sont souvent très en retard par rapport à celles au Japon Sony nous le prouve une fois de plus avec Zero Divide 2. Sorti au moins un an avant Tekken 3, ce jeu de baston était à l'époque faisait illusion. Mais qu'en dire maintenant qu'on dispose de Dead Or Alive, Rival Schools, Bloody Roar et Tekken 3 ? Il n'est plus du tout au niveau, même si le jeu reste amusant, avec tous ces robots. Il y en a encore plus que dans le premier épisode, et l'animation est plus travaillée. Hélas ! il a très mal vieilli, face à ses concurrents actuels.. Bref, même si vous êtes un fanatique de baston robotphile, Zero Divide 2 ne risque pas de vous attirer.



79%

PLAYSTATION

THE UNHOLY WAR [EIDOS]

The Unholy War mélange deux genres jusque-là complètement opposés : la stratégie et le bourrinage. Le jeu se divise donc en deux parties : une partie arcade et une partie wargame. Quand un affrontement s'engage dans le wargame, on joue comme en mode Arcade. Le premier qui meurt perd. Tous les coups sont permis. Tirer à distance, frapper, mettre des coups de sabre, écraser... vous aurez accès à tout un arsenal pour dégommer l'adversaire. En fait, l'action se résume à courir derrière l'adversaire et à lui tirer dessus, jusqu'à ce que mort s'ensuive (la sienne ou la vôtre). Pas d'esquive, pas de cachette, le jeu n'offre aucune tactique et présente un intérêt infime. Dommage que la partie stratégie soit si simplifiée.

75%

TIPS

Salut à tous ! Vous souvenez-vous ? Il y a quelque temps, je vous parlais d'un phénomène paranormal hantant Alerte rouge... Eh bien cette fois, ça y est, je sais enfin comment le faire apparaître ! Et ceci grâce à l'un d'entre vous, le bienheureux Alex Liban, qui va gagner un beau cadeau... Au programme ce mois-ci, les astuces exclusives pour Mission: Impossible sur Nintendo 64 en version Pal (le mois dernier, vous avez eu droit aux codes de la version US ne fonctionnant pas sur la mouture française), et de toutes nouvelles astuces que vous ne soupçonniez même pas pour l'excellent Banjo Kazooie ! Il y a aussi pas mal de trucs pour Parasite Eve (sur Playstation US) et pour Mortal Kombat 4 (sur Nintendo 64), ainsi que la traduction des Kombat Kodes pour les philistins qui découvrent le jeu.

Switch à roulettes

PLAYSTATION

COMMAND AND CONQUER : ALERTE ROUGE (PAL)

Enfin ! Après plusieurs tentatives pour faire apparaître le phénomène ravageur, je m'étais résigné... Heureusement, Alex Liban (voir Consoles+ 77) m'a donné une tactique pour obtenir une apparition éclair du phénomène "pradéloïde". Des ovnis dans Alerte rouge ? Oui, oui, c'est possible ! Merci Alex.

AVOIR DES OVNIS DANS ALERTE ROUGE

Débutez une partie en mode Histoire ou Escarmouche. Commencez à construire votre base et, une fois bien installé, faites le code pour révéler toute la carte (servez-vous du bouton Rond pour sélectionner à l'écran les icônes correspondant aux quatre boutons de la Playstation et servant à faire des équipes, le curseur doit être en forme de flèche à ce moment) :
Carré, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Carré.

Ensuite, faites cinq fois le code pour la bombe atomique :
Rond, Croix, Rond, Triangle, Carré, Triangle, Carré.
Cinq fois le code pour la chronosphère :
Triangle, Rond, Rond, Carré, Carré, Croix.
Cinq fois le code des parabombes :
Carré, Croix, Rond, Rond, Croix, Triangle.
Normalement, le phénomène apparaît en bas de la carte et, si vous avez réduit vos ennemis à néant, il devrait attaquer votre base.

Après avoir entré le code pour la carte, lancez les cinq bombes atomiques.

Après les bombes atomiques, utilisez cinq fois la chronosphère.

Regardez bien au sud de la carte, le phénomène (présent pour punir les tricheurs) est apparu !

Bombardez allègrement les ennemis.

D'AUTRES TIPS ?

NINTENDO 64

BANJO KAZOOIE (PAL)

La révélation de l'année en matière de plates-formes, le duo de choc, fait des ravages. Très grand, très beau, c'est le meilleur Mario-like, sans hésitation.
Il regorge de tips fort originaux.
Et comme le jeu est difficile, personne ne s'en plaindra.
Pour toutes les astuces qui suivent, vous devez vider l'eau autour du château de sable. Pour ça, vous devez trouver le seau à proximité du bateau et reboucher sa fuite à l'aide de vos œufs bleus.
Avant d'entrer chaque mot de passe magique, ressortez du château puis entrez à nouveau et tapez CHEAT en sautant sur les lettres (A puis Z).
Une vache devrait meugler pour chaque lettre saisie.
Comme vous pouvez le remarquer, les O et les A se répètent. N'utilisez jamais deux lettres différentes (A ou O) pour taper un seul et même mot.

J		G		A		L
	V		E		C	
M		N		R		P
	D		O		S	
Z		U		Y		I
	X		T		F	
O		A		W		O
	H		B		K	

Schéma des lettres du château de sable.

POUR AVOIR DE L'AIR INFINI
Tapez d'abord CHEAT puis GIVETHEBEARLOTSOFAIR.
Un petit son confirme la validité de chacun de ces codes, une fois tous les mots tapés.

Comme un poisson dans l'eau....

POUR AVOIR DES ŒUFS À L'INFINI
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

Il va désormais être facile de détruire les ennemis à distance, et gratuitement en plus !

POUR AVOIR DES PLUMES D'OR À L'INFINI
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

Alors là, ça devient trop facile !

POUR AVOIR DES TOKENS DE MUMBO À L'INFINI
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO

Le nombre de vos tokens s'élèvera à 99.

Pour les sept mots de passe qui suivent, vous devez avoir complété les différents puzzles correspondant à chacun d'entre eux (ils sont dans l'ordre). Pour ça, il faut vous diriger à l'intérieur de la maison de Banjo et regarder les tableaux au mur.

Il faut compléter les sept puzzles pour avoir tous les bonus.

Voici le résultat d'un des mots de passe magiques.

PREMIER PUZZLE
Grosse tête :
BOTTLEBONUSONE
DEUXIEME PUZZLE
Grosse tête, gros pieds :
BOTTLEBONUSTWO
TROISIEME PUZZLE
Grosse tête pour Kazooie :
BOTTLEBONUSTHREE
QUATRIEME PUZZLE
Petit corps :
BOTTLEBONUSFOUR
CINQUIEME PUZZLE
Petit corps, petite tête, grosses mains, gros pieds :
BOTTLEBONUSFIVE
SIXIEME PUZZLE
Banjo énorme :
BIGBOTTLEBONUS
SEPTIEME PUZZLE
Banjo en machine à laver :
WISHYWASHYBANJO

LS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MN)

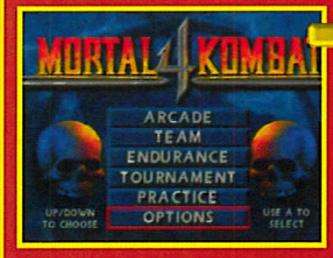
NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT 4

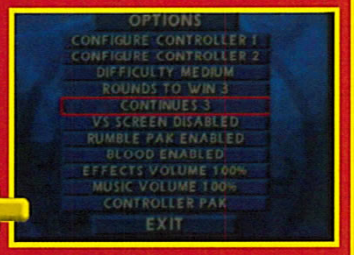
Est-ce que dans dix ans, on jouera encore à Mortal Kombat ? Je me pose la question vu que le filon semble quasiment inépuisable. Des tonnes de tips, des persos cachés, des Kombat Kodes, des Options de triche... tout y est pour le bonheur des fans de baston gore.

POUR AVOIR DES OPTIONS DE TRICHE

Entrez dans les Options, et placez-vous sur "Continues". Maintenez appuyé sur Run et Block pendant dix secondes. Vous pourrez accéder aux nouvelles Options.



Il faut entrer dans les Options...



... puis faire le tip ici.

C'est magique, un petit menu très sympathique apparaît.

Si vous actionnez le mode "Ending", vous verrez la fin après le premier match du mode Arcade.

POUR CHOISIR SES ADVERSAIRES

Commencez un match en mode Arcade, puis une fois sur l'écran de sélection de la difficulté (novice, master, etc...) appuyez sur Start pour faire pivoter la colonne des adversaires.

Choisir ses adversaires peut être un bon avantage, et rend le mode 1 joueur plus intéressant.

POUR AVOIR DES FATALITIES FACILES

Faites le code pour les super Options et actionnez toutes les Options de Fatality, mais pas le "Ending". Puis, à la fin du match, approchez-vous de l'adversaire et faites Bas + B.

C'est ainsi qu'il faut configurer le menu de triche.

Et voilà le résultat !

POUR JOUER AVEC GORO

Pour jouer avec les deux persos cachés, vous devez avoir réalisé l'astuce pour le menu de triche. Allez sur l'écran de sélection, et placez-vous sur "Hidden" et appuyez sur A, puis faites Haut, Haut, Haut, Gauche et appuyez simultanément sur Block et Run et maintenez jusqu'au début du combat.

Placez-vous sur la case "Hidden" et validez, puis faites les autres manipulations.

Et voilà, Goro est vôtre. Ça va saigner !

POUR JOUER AVEC NOOD SAIBOT

Placez-vous sur l'écran de sélection des personnages, puis sélectionnez l'option "Hidden" et appuyez sur Haut, Haut, Gauche puis appuyez simultanément sur Block et Run, et maintenez jusqu'au début du combat.

Noob Saibot est le ninja de l'ombre.

LES KOMBAT KODES

Les Kombat Kodes ne s'effectuent qu'en mode 2 joueurs. Un Kombat Code se compose de deux parties comportant chacune trois chiffres. La série de chiffres à gauche correspond aux boutons (dans l'ordre et de gauche à droite) : A, C-Gauche, C-Droite. Le chiffre indique le nombre de fois à appuyer sur le bouton. L'emplacement correspond au bouton. Exemple : 011-011. Il faudra faire Manette 1 : C-Gauche + C-Droite ; Manette 2 : C-Gauche + C-Droite. Si c'est 333-333 il faudra appuyer trois fois sur A + C-Gauche + C-Droite des deux manettes. Petite astuce. Si vous appuyez sur Bas et A, le premier chiffre sera 9. Cela vous permet d'éviter d'appuyer neuf fois sur A (le temps pour faire les codes est limité). En appuyant trois sur A + C-Gauche + C-Droite et en maintenant Bas, vous inscrirez 999.

POUR CHOISIR SON NIVEAU DE COMBAT

011-011 Goro's Lair	044-044 Tomb Stage	101-101 The Dojo
022-022 The Well	055-055 Rain Stage	202-202 Living Forest
033-033 Elder Gods	066-066 Snake Stage	303-303 Prison

Inscrivez le code, et à vous le niveau de votre choix !

POUR AVOIR D'AUTRES AVANTAGES

Run Infini : 001-001
Combat à l'arme blanche : 002-002
Maximum Damage désactivé : 010-010
Noob Saibot : 012-012
Pluie rouge : 020-020
Kombat explosif : 050-050
Projections désactivées : 100-100
Maximum Damage et projections désactivées : 110-110
Arme infinie : 111-111
Pas de puissance : 123-123
Armes aléatoires : 222-222
Grosses têtes : 321-321
Combat Randper : 333-333
Armé et dangereux : 444-444
Plusieurs armes : 555-555
Combat silencieux : 666-666

Ce mois-ci : grand concours 2B3 des places de concert à gagner !

Toujours plus de loisisrs
Toujours plus de détente

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

CONCOURS

O.D.T

Du 28 octobre 98 au 26 janvier 99

TOUS LES MOIS GAGNE :

Participe sur le 3615 TCPLUS* et au 08 36 68 11 41*
50 gagnants par mois

1 PLAYSTATION
5 JEUX O.D.T SUR PLAYSTATION
44 MONTRES O.D.T

Indice : pour découvrir le secret de la perle verte, fais comme le tournesol !

Pour augmenter tes chances de gagner, réponds à la question bonus et récolte 500 points supplémentaires :
Combien y-a-t-il de pages dans ce numéro (82) de Consoles + ?

*36.15 et 08 36 68 : 2.23 FTTC/min

PlayStation

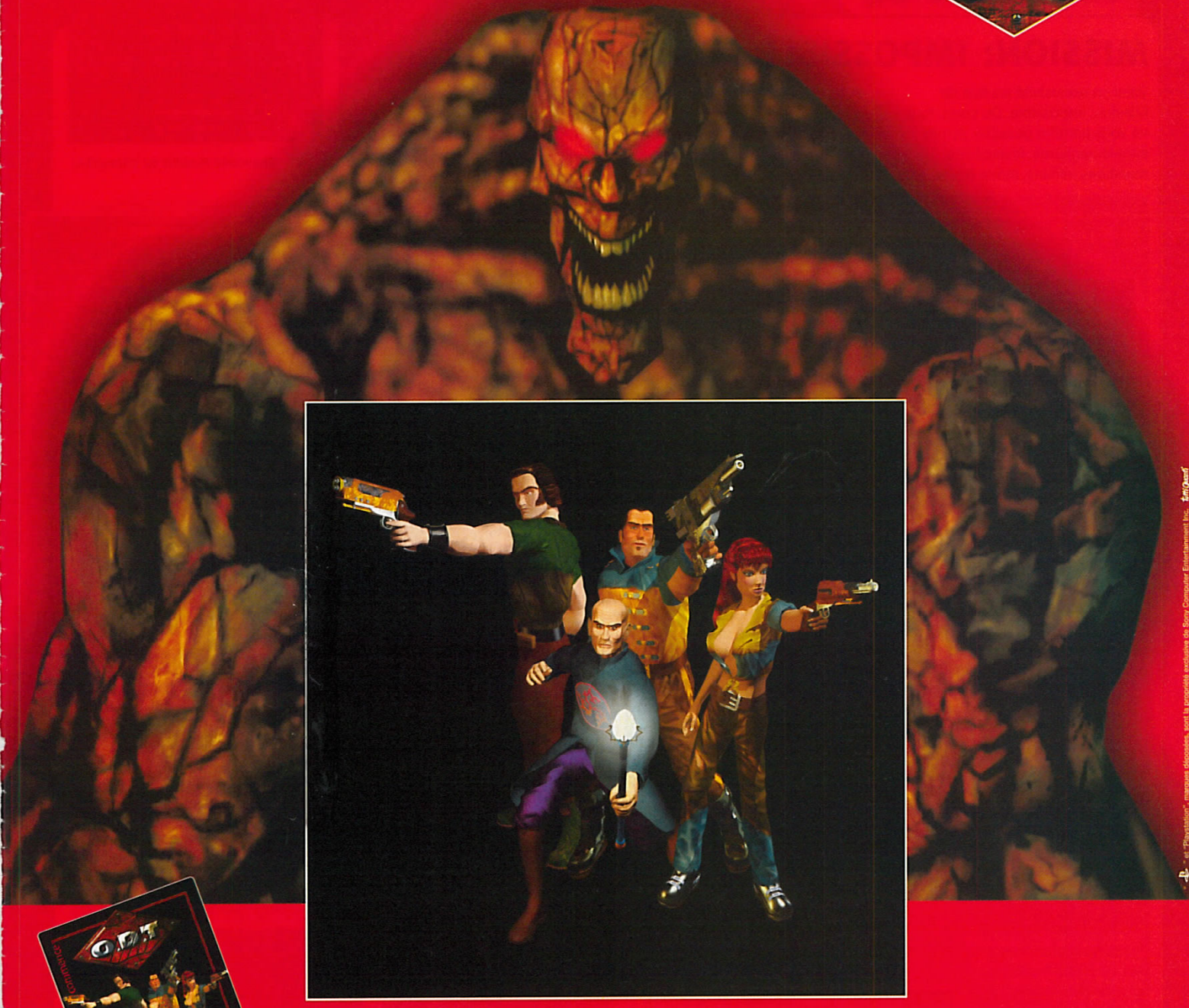
CONSOLES+

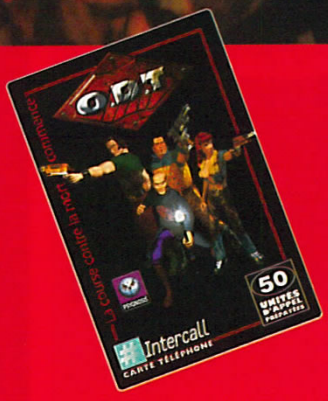
PSYGNOSIS

Extrait du règlement : Le concours "O.D.T" est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 28 octobre au 26 janvier 1999 minuit. Il est doté de : 3 PlayStation, 15 jeux O.D.T sur PlayStation et 132 montres O.D.T. Il est divisé en trois parties : du 28/10 au 24/11, du 25/11 au 22/12, du 23/12 au 26/01.Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les 50 gagnants de chaque partie seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus. En cas d'ex aequo, un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Taitbout 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours O.D.T, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

"PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. ODT, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™1990-1998. Tous droits réservés.

OSEREZ-VOUS AFFRONTER





La précieuse perle verte dissimule un message
et peut-être un cadeau.
Mais c'est à vous d'en percer le secret
et de trouver comment
le faire apparaître !

SUZUKI

" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
ODT, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ 1990-1998. Tous droits réservés.

NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE (PAL)

Voici en exclusivité les tips de Mission: Impossible. Du coup, tout va vous paraître possible. Armes supplémentaires, invincibilité, munitions infinies, mode Nains, etc., la totale sur un des meilleurs jeux du genre de cette fin d'année.
Pour tous les tips qui suivent, les directions doivent être entrées avec les boutons jaunes C.

Commencez de préférence sur une sauvegarde du jeu déjà terminé ou presque.

Choisissez Possible ou Impossible.

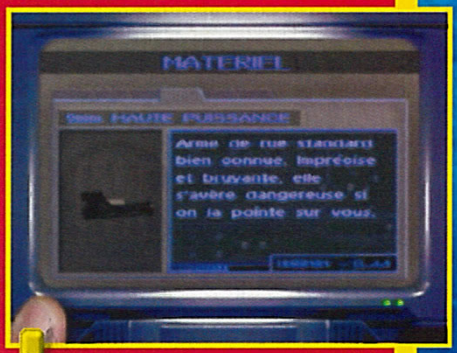
POUR AVOIR UNE ARME SUPPLÉMENTAIRE DANS LES NIVEAUX DE LA LISTE NOC
R, L, Bas, R, Haut.

Le tip ne s'effectue que dans ce niveau sur la sélection des stages, si c'est réussi vous entendrez : "Ah, voilà, c'est mieux !".

Ça va faire mal !

POUR AVOIR UN 9 MM PLUS PUISSANT
Haut, L, Droite, R, Haut.

Le code s'effectue dans le niveau "QG CIA".



Le 9 mm vous attend. Magique, non ?

POUR AVOIR UN PISTOLET D'ALARME DANS LE NIVEAU "ICE STORM"
R, R, Gauche, Droite, Bas.

Choisissez le niveau "Ice Storm", sinon l'astuce ne fonctionnera pas.

Voilà, maintenant vous pourrez faire sonner l'alarme.

POUR AVOIR UN UZI
R, Gauche, Droite, Bas, R.

Le code se réalise dans le niveau "La taupe " et le stage "Train".

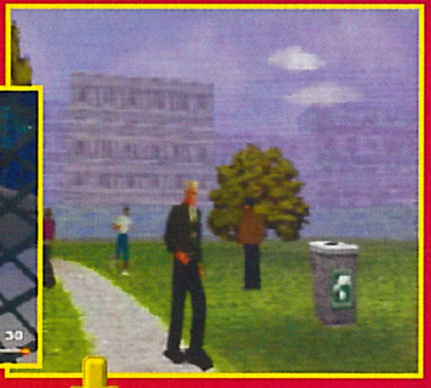
C'est le carnage assuré !

Les astuces qui suivent s'effectuent dans un niveau (n'importe lequel) choisi à l'écran de sélection des stages.

POUR AVOIR DE GROSSES MAINS (PRATIQUE POUR METTRE DE GROSSES CLAQUES !)
Bas, Droite, Z, L.

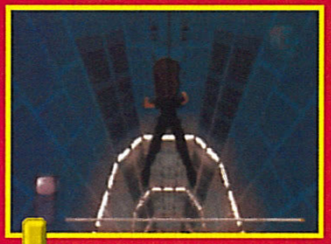
On dirait un boxeur, non ?

POUR AVOIR DE GROS PIEDS
Droite, R, Z, droite, gauche.



Vous allez prendre votre pied !

POUR AVOIR LA GROSSE TETE
Bas, L, R, droite, L.



Difficile de passer les portes après ça.

POUR AVOIR LE "KID MODE"
Droite, Z, Z, Haut, L.

Les acteurs sont transformés en persos de dessin animé !

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES
Droite, Z, Gauche, Z, L.

POUR ETRE INVULNÉRABLE
R, Z, Gauche, R, Bas.

POUR AVOIR LE MODE "PETIT NAIN"
Gauche, Z, R, R, Bas.

POUR ACCÉDER AU MODE "GRAND NAIN"
Droite, Haut, R, L, Z.

POUR AVOIR UNE GROSSE TETE (SANS PLUS)
Bas, Droite, Haut, L.

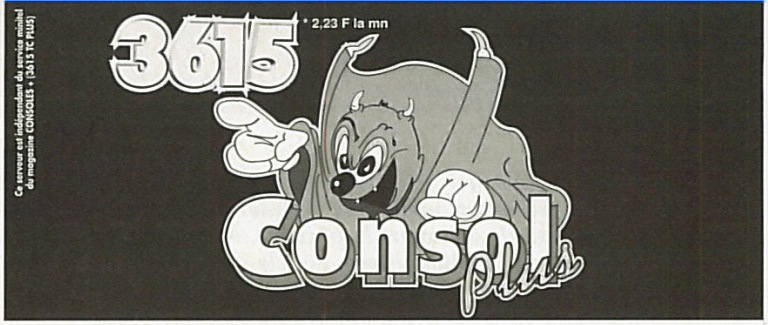
PLAYSTATION

PARASITE EVE (US)
Codes Action Replay-Explorer

MAXIMUM D'AT
800B8A30 FFFF
ÉNERGIE INFINIE
800B8A2C 03E7
800B8A3C 03E7
MONTER DE NIVEAU RAPIDEMENT
8009CFE8 FFFF
COMMENCER AVEC LE SMG
D00A76BC 03E8
800C0E50 0067
MAXIMUM DE CASES POUR LES OBJETS
800C0E0A 0063
MAXIMUM DE POINTS BONUS
800C0E10 FFFF
POINTS BONUS INFINIS
8004AAAC 0000
MUNITIONS INFINIES POUR TOUTES LES ARMES
80056BE0 0000
TEMPS TOTAL 00:00:00
800A76BC 0000
800A76BE 0000
ACTIVER LE MENU TOOLS & BP
8009CEF0 FFFF
AVOIR TOUS LES PARASITE SPELLS
800C0E24 1FFF
AVOIR BEAUCOUP D'EXPÉRIENCE
800C0E00 FFFF
MAX OFFENSE
800C0E2A 03E0
MAX DEFENSE
800C0E2C 03E0
MAX ENERGY
800C0E2E 03E0
MAX STATUS RECOVER
800C0E30 03E0
MAX ACTIVE TIME
800C0E32 03E0
CAPACITÉ D'OBJET MAXIMALE
800C0E34 03E0
INFINITE PARASITE ENERGY
800B8A2A 270F
800B8A4E 270F
MARCHER À TRAVERS LES MURS
8001AA4E 2400

ERRATUM

Les lecteurs du HORS-SÉRIE 10H dédié à la Playstation n'auront pas manqué de noter un bug dans la solution de RIVEN (pages 68 et 69). Dans l'encadré 13, de la navette à l'ascenseur, le texte fait doublon avec celui de l'encadré 11. Voici le texte que vous auriez dû trouver à la place : Ouvrez la porte qui donne sur la passerelle et appuyez sur le bouton bleu. Retournez-vous et sortez par l'autre porte pour rejoindre le quai. Grimpez dans la navette et mettez-la en marche : en avant pour une nouvelle île. Sortez de la navette, allez dans le couloir puis montez l'escalier. Avancez jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton à gauche pour monter. Sortez et avancez sur la passerelle. Un boîtier de contrôle à 5 boutons vous attend. Appuyez sur n'importe quel bouton, ils symbolisent les 5 îles de Riven. Inutile de rester longtemps devant ce mécanisme complexe, retournez-vous et entrez dans le bâtiment.



Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48 h*
* à compter de la date de reception

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

Et y a pas photo !

PLAYSTATION

BEST OF

TOMB RAIDER 3	349 F
COOL BOARDER 3	349 F
CRASH BANDICOOT 3	349 F
TOCA TOURING CAR 2	349 F
SPYRO	349 F
FORMULA ONE 98	349 F
O.D.T.	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
NINJA	349 F
COLONY WARS 2	349 F
NBA LIVE 99	349 F
YANNICK NOAH TENNIS	349 F
X-MEN VS STREETFIGHITER	349 F
TENCHU	349 F
METAL GEAR SOLID IMPORT US	449 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
V. RALLY	449 F
TOP GEAR OVERDRIVE	449 F
GEX 64	449 F
YANNICK NOAH TENNIS	449 F
EARTHWORM JIM 3D	449 F
WIPE OUT	449 F
toujours dispos	
MISSION IMPOSSIBLE VF	399 F
180° SNOWBOARDING	399 F

Fin Novembre arrivée de la DREAMCAST SEGA en provenance directe du japon
Pour les jeux : SONIC - SEGA RALLY 2 - VIRTUA FIGHTER 3
Consoles jap + 1 pad nous contacter

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 09/ 98

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles.

Le mois dernier, je vous expliquais comment l'oncle Hourkh avait inventé la première machine à envoyer des emails à travers la planète. Peu de temps après cette découverte fondamentale, l'oncle s'est remis au travail. Après de longues semaines de recherches intensives dans son laboratoire, il est parvenu à mettre au point le premier ordinateur ! Son nom : l'ailMac, qui, comme son nom l'indique, fonctionne à l'ail. Très puissant (puissance fiscale 1 CV), cet ordinateur permet de se promener sur le Net très rapidement. Problème : il reste à inventer le Net ! Peut-être le mois prochain...
Bomboy et l'oncle Hourkh, aïe, aïe, aïe, champions du monde !

VAINQUEUR DU MOIS

Ce mois-ci, c'est Cédric Pruvel, de Bernières (76), qui gagne un abonnement gratos à Consoles+. Son dessin de Zelda est très chouette et, surtout, il s'agit d'une œuvre complètement inédite. D'ordinaire, les dessins de Zelda que je reçois sont inspirés d'illustrations parues dans Consoles+. Bien joué donc Cédric pour ton imagination et à toi Consoles+, chaque mois dans ta boîte aux lettres !

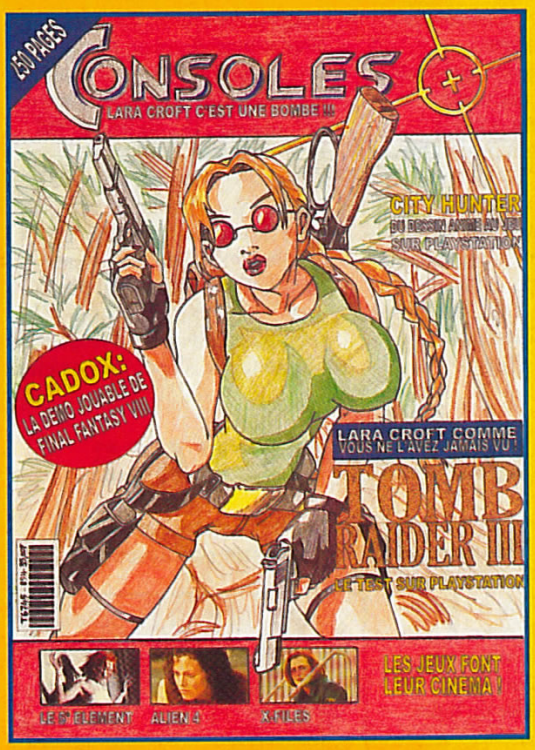
VIELLARD VEILLE !

Ça n'arrive pas souvent, mais ce mois-ci nous avons reçu une lettre d'un lecteur qui n'était pas content, mais alors pas content du tout ! Je ne vous passerai pas sa lettre en intégralité, il me faudrait dix pages de plus, mais simplement quelques extraits. J'y répondrai avec franchise, comme d'habitude ! Philippe Veillard trouve que nous faisons preuve d'un esprit partisan exacerbé en faveur de tous les produits Sony :
"Je trouve que les jeux Saturn et Nintendo 64 sont sous-représentés ou mal représentés. [...] J'ai regroupé toutes les anomalies des quatre derniers numéros : [...] vous ne vous privez pas de passer sous silence les jeux Nintendo 64 qui sont bien. Dans la catégorie tests oubliés, je voudrais signaler Snowboard Kids et Mission : impossible. Ensuite dans votre test de Banjo Kazooie, ce n'est pas une princesse ou sa fiancée, mais la sœur de Banjo qu'il faut sauver. [...] Dans F-Zero X, vous prétendez que les décors sont vides, mais auriez-vous le temps de vous en occuper en jouant en mode Expert ? Vous ne faites rien pour aider la publicité de ce jeu !!! Enfin, je vais parler de F1 World Grand Prix. Le test tombe du ciel en septembre, rien ne l'annonçait. [...] Tous les autres magazines savent que Turok 2 sort en octobre/novembre, vous semblez être les seuls à l'ignorer puisqu'en septembre vous n'en parlez pas. [...] D'autre part, dans le concours Tekken 3, pourquoi les questions tournent-elles toujours autour de la Playstation et non pas de la Nintendo 64. Enfin, dernier point, les couvertures : chaque mois voit l'arrivée d'une nouvelle publicité pour un jeu Playstation. Où sont F1 World Grand Prix, ISS 98, Zelda 64 ou Ogre Battle 3 ?".

Salut râleur. Ta lettre prouve une chose : que tu lis Consoles+ en long, en large et en travers et de manière régulière ! C'est un bon point pour toi, enfin quelqu'un qui ne critique pas pour le plaisir. Bon, commençons... Ta première remarque concerne **les jeux Saturn et Nintendo 64.** Tu te plains qu'ils sont sous-représentés. Tu es autant au courant que nous : les jeux N64 arrivent au compte-gouttes. Nous ne pouvons pas tester des jeux qui n'existent pas dans le commerce, ou alors il faudrait que tu m'expliques comment faire ! N'en déplaise à certains, nous testons tous les jeux Nintendo 64 qui sortent au Japon, aux Etats-Unis, et en version officielle. Bien évidemment, il se peut que parfois un jeu nous échappe, c'est le cas de **Snowboard Kids.** Mais tu ne connais pas le fin mot de l'histoire : le jeu n'a jamais été distribué de manière officielle par Nintendo France, mais par Nintendo Allemagne. A l'époque, Nintendo France ne voulait pas que l'on en parle. Impossible donc de le tester ! Les mois ont passé et le jeu est tombé aux oubliettes. Mais franchement, est-ce important ? En ce qui concerne la Saturn, Sega France ne distribue plus de jeux en France depuis quelques semaines maintenant. Là aussi, il faudrait s'appeler Gérard Majax ou Garcimore pour tester des titres qui n'existent pas. Cependant, nous continuons à tester les jeux en import japonais. Pour **Mission : Impossible**, je ne vois pas où est le problème. Le test de notre dernier numéro coïncide avec la sortie du jeu dans le commerce. Pour **Banjo Kazooie**, nous avons testé la version japonaise en import. Et comme nous ne maîtrisons pas très bien la langue niponne, nous n'avions pas compris que le personnage à sauver est la sœur de l'ours et non pas une princesse ou une fiancée quelconque. Je suis désolé. Mais si tu veux venir nous donner quelques cours, tu es le bienvenu à la rédaction. Passons maintenant à **F-Zero X.** Le problème n'est pas de savoir si en tel ou tel mode de jeu on a le temps de regarder les décors, mais simplement de faire un test le plus complet possible. Les décors de ce jeu, tu ne peux pas dire le contraire, sont vides. On dirait les mêmes que sur Super Nintendo à l'époque. C'est un

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

mauvais point pour le jeu, même s'il comporte plus de 20 niveaux. Question suivante : **F1 World Grand Prix**. Tu te plains que le jeu est tombé du ciel et que rien ne l'annonçait... En effet, et c'est pourquoi nous n'en avions pas parlé auparavant. Nous avons bien diffusé des photos lors de notre compte-rendu de l'E3 à Atlanta, mais personne ne pouvait nous dire à l'époque quand le jeu serait disponible. Il est arrivé en import, puis en officiel, de manière impromptue. Passons à **Turok 2**. Vous le savez, dès que nous le pouvons, nous diffusons des photos du jeu. Nous parlions de Turok 2 il y a six mois déjà, dans les News. Cependant, Acclaim ne voulait pas "communiquer" sur le produit et ne diffusait pas de nouvelles photos du jeu. Que voulais-tu qu'on fasse ? Proposer des photos re-re-re-rediffusés, ce serait se moquer de vous, lecteurs. Ce que nous avons fait, et je pense que c'était la meilleure solution, c'est de vous parler de Turok 2 à chaque fois l'occasion s'est présentée, à savoir quand de nouvelles informations et de nouvelles photos ont été disponibles. Le numéro de septembre a été préparé à la mi-août. Notre date de bouclage étant plus avancée que celles d'autres magazines, Acclaim n'a pu nous fournir de nouvelles informations sur Turok 2 en temps et en heure. Tu remarqueras d'ailleurs que dans notre dernier numéro, nous ne nous sommes pas montrés avares en information sur ce jeu. Le concours **Tekken 3**. Tu lis Consoles+ régulièrement, tu es donc quelqu'un de sensé. Comment veux-tu qu'un concours Tekken 3, un jeu qui sort uniquement sur Playstation, comporte des questions sur la Nintendo 64 ? A mon avis, tu as réagi sous l'emprise de la colère, et, emporté par ta vindicte, tu es passé un bref instant du côté obscur de la Force.
Pour finir, **le problème des couvertures**. Depuis que Consoles+ existe, nous avons toujours la même politique vis-à-vis de nos couvertures : proposer des personnages. En ce qui concerne F1 World Grand Prix, difficile d'en faire une couverture ! A moins de demander à Alési de poser nu... ISS 98 ? Tu trouverais ça sexy, un footeux plein de terre et de taches d'herbe sur son maillot ? Tu voudrais peut-être voir Thierry Roland en slip léopard en couverture ? Pas nous ! Ogre Battle 3... un wargame en import !!! Tu sais bien que Nintendo est contre l'import ! On ne sait même pas si le jeu va sortir un jour en version officielle... En général, on essaie de faire des couvertures qui plairont au plus grand nombre et non pas à trois lecteurs qui vont acheter un wargame/tactics en japonais. En ce qui concerne Zelda 64, aucune illustration n'est disponible. Nintendo Japon n'en diffusera aucune avant la sortie du jeu, à part les deux images de Link déjà largement diffusées dans Consoles+. Voilà



HOCINE BLAHA, SAINTE-LUCE SUR LOIRE (44). SILICONE CARNÉ.

CHE PHOK BEN, CRÉTEIL (91).

CHÉ PAS MAL. PHOK YOU ! BEN QUOI ?

GUILLAUME MAYER, BOUSSE (57).

BOUSSE-TOI D'LÀ QUE J'M'Y METTE !

SERGE FAYOLLE, LES EGLISOTTES (33).

COMME TU VOUDRAS LARA...

SÉBASTIEN ALVAREZ, MARSEILLE (13).

DR SLUMP SUR NINTENDO 64 ? POURQUOI PAS DE L'EAU DANS LE PASTIS ?

plus d'un an que, Consoles+ propose deux pages d'informations mensuelles sur Zelda, avec des captures d'écran. Personne dans la profession ne peut prétendre en avoir fait autant !!! Mais ne t'inquiète pas, Zelda fera sûrement la couverture, quand le jeu sera testé dans le magazine, prochainement donc ! Allez, à bientôt Philippe, porte-toi bien et continue à lire Consoles+ de manière régulière. Bisous !

magazines PC ou Macintosh. Seulement, dans ce cas de figure, les Rom, c'est-à-dire les jeux, ne sont pas fournis avec l'émulateur. On ne trouve les Rom que sur Internet. Je te conseille l'adresse suivante : http://www.davesclassics.com Tu y trouveras ton bonheur. L'utilisation des émulateurs varie en fonction des émulateurs justement. Certains sont pénibles à utiliser. Je te conseille Mame (pour PC) ou MacMame (pour Macintosh). Cet émulateur est compatible avec plus de 500 jeux d'arcade, et il est de plus très facile à installer. Bon amusement !

LE PRIX D'EDDY KACE

Quand nous avons reçu le dessin de Florent Farvacque, qui habite Loriol (26), nous nous sommes méfiés ! Le dessin était accompagné d'un petit cadeau caché dans un sac en plastique. Au vu de sa couverture, on pensait qu'il nous avait envoyé une dent... Erreur fatale puisqu'il s'agissait d'une tête du Killer sculptée. Une bien belle œuvre qui vient renforcer son dessin très drôle. Il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe ou bien au choix, une souris dédicacée par Garcimore. A lui de voir !

TINTAMARRE TINMAR

Q *Alexandre Martin m'écrit parce qu'il trouve que Consoles+ est super. Il a également des questions à me poser sur le dossier des émulateurs paru dans "La Guerre des consoles, volume 4", notre hors-série de cet été. Je le cite : "J'aimerais savoir où trouver les émulateurs dont on parle dans ce hors-série et si l'utilisation de ces émulateurs est aisée".*

R Salut Tinmar. Je vois que le dossier sur les émulateurs a fait beaucoup parler de lui. Ma réponse sera donc aussi courte que ta question : on trouve les émulateurs sur Internet et parfois sur les CD-Rom de certains

UN PETIT COUP DE MINVIELLE ?

Q *Sébastien Minvielle est un lecteur comme je les aime : il ne me pose qu'une seule question. "Salut Bomboy, je t'écris pour savoir quand sort Metal Gear Solid en version anglaise ?".*

R Salut Sébastien, besoin d'un petit coup de main ? Warf ! warf ! warf ! Bonne nouvelle pour toi l'ami, le jeu Metal Gear Solid devrait être disponible en version américaine à l'heure où tu lis ces lignes. Alors, heureux ?

NICO, PAS LUI, L'AUTRE !

Q *Nico, à ne pas confondre avec notre Niiico (plus fainéant et plus vieux), se pose une question sur la Dreamcast. "J'aimerais savoir ce qu'il faudra faire pour jouer en réseau avec la Dreamcast". Une question que beaucoup d'entre vous se poseront à la rentrée prochaine, en septembre 1999.*

R Salut copieur ! Il faut savoir une chose : contrairement à la version japonaise, la version officielle de la Dreamcast, disponible en septembre 99 en France si tout va bien, ne sera pas équipée de modem pour jouer en réseau. Il faudra se le procurer en plus de la console. Impossible encore de te parler de l'utilisation de ce modem, nous n'avons pas eu la console entre les mains. J'imagine que pour certains jeux prévus à cet effet, une option dans les menus te permettra de te connecter à un serveur de jeux et de jouer en réseau avec plusieurs personnes. Nous ferons un test complet de la console, dès sa sortie au Japon.

SERIAL NAIN KILLER

Q *Laurent, un tueur en série de nains de jardin, n'a qu'une seule question à me poser (tant mieux !), à savoir "Qu'est-ce que le DD64 ?". Une question claire, nette et précise comme je les apprécie, qui appelle une réponse équivalente.*

R Salut l'ami. Je vais éclairer ta lanterne. Le DD64 est un projet de Nintendo Japon. Il s'agit d'un lecteur spécial, qui se glisse en dessous de la Nintendo 64. Ce n'est ni un lecteur de disquette, ni un lecteur de CD-Rom, il s'agit en fait d'un lecteur de disque optique de 64 Mo de capacité, soit deux fois plus que la capacité d'une cartouche comme Zelda 64 ou Turok 2 (salut Philippe Veillard !. Ce nouveau type de stockage pour les jeux vidéo (il existe depuis longtemps dans le monde des micro-ordinateurs) permettra aussi d'effectuer des sauvegardes ou de prévoir des add-on pour certains jeux (nouvelles missions, extensions...) Cependant, il semblerait qu'à l'heure actuelle le projet de DD64 soit un peu tombé à l'eau. Plus de nouvelles de cet appareil depuis de longs mois... Wait and see !

DHISSI OU D'AILLEURS

Q *Dhissi Karim est un lecteur marocain qui habite le Maroc ! Salut à tout le Maroc, je ne vous oublie pas ! Karim m'a envoyé une photo super sympa. Ce n'est pas mon habitude, mais je tenais à la publier. Je trouve que c'est une bonne idée d'avoir fait son dessin sur le tableau de la classe. Quelle classe ! Karim me pose les questions suivantes. "J'ai un pote qui dit avoir trouvé sur Internet un émulateur de jeux Playstation sur PC. Est-ce de l'info ou de l'intox ? Quel est le meilleur jeu entre Street Fighter EX+ Alpha, Tekken 3 et Dead or Alive ?"*

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 365F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 345F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 82 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **365 F** au lieu de ~~595~~ F soit **230 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 82 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **345 F** au lieu de ~~575~~ F soit **230 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

RSalam... l'ami ! Bonjour le Maroc ! J'ai bien aimé ta photo, si tu en as d'autres, envoie-les moi ! Il existe en effet sur Internet des sites sur lesquels on trouve des émulateurs Playstation pour PC ou pour Mac. Mais attention ! La puissance de ces émulateurs est si faible qu'ils ne permettent pas de jouer correctement avec un seul jeu du marché. On dit aussi qu'un émulateur Nintendo 64 compatible 3Dfx (une carte accélératrice hyper puissante pour PC) serait en cours de programmation. Internet est le lieu de toutes les magies où tout est possible. En ce qui concerne ta question sur les jeux de baston, je préfère dans l'ordre : Tekken 3, Dead or Alive et Street Fighter EX+ Alpha. Mais Rival Schools est très bon aussi, je le place entre Tekken 3 et Dead or Alive. Bonne baston, mon ami !

UN SICARD, SINON RIEN !

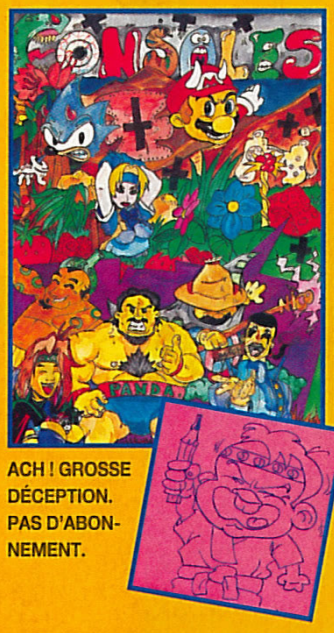
Q *Lionel Sicard, un lecteur de Marseille, salut toute l'équipe. Putaing, cong ! Voici sa question. "Etant un fan de Sega, j'ai été agréablement surpris par sa nouvelle console aux caractéristiques très prometteuses. Néanmoins, ayant relu 10, 20 ou 30 fois, la présentation de la console dans vos pages, je n'ai point aperçu de port cartouche. Vous allez me dire qu'on s'en fiche, mais je trouve ca important parce qu'il pourrait recevoir 1/ les adaptateurs et autres Action Replay, 2/ les Ram des jeux SNK et Capcom, 3/ des extensions de toutes sortes. Qu'en pensez-vous ?".*

RSalut l'anis, oups, l'ami ! Bon, j'aime bien les mecs de Marseille moi, je les trouve très sympas. C'est vrai quoi, quand un gnome de Marseille me parle, j'ai l'impression qu'il chante et c'est bien agréable. En plus, leur équipe de foot est géniale ! Bon, assez ciré de pompes... Tu as bien lu, inutile de te claquer les yeux sur l'article de la Dreamcast : la console ne comporte pas de port cartouche ! Le modem, fourni avec la version japonaise mais pas avec l'européenne, sera la seule partie de la console amovible. Voilà qui répond à ta première question. 1/ Un petit malin arrivera sûrement à fabriquer une sorte d'Action Replay pour la Dreamcast qui se logera à la place du modem. C'est vrai, non ? Toutes les consoles ont eu droit à leur Action Replay, même la Game Boy. Tout est question de temps en fait. Je suis certain que dans les quelques mois suivant la sortie de la Dreamcast, un Action Replay sera disponible sur le marché. 2/ Avec la puissance de la machine, je peux t'assurer qu'il n'y aura pas besoin de Ram supplémentaire pour faire tourner les prochains jeux SNK ou Capcom ! 3/ On verra bien... Allez, pour info, et surtout pour faire plaisir à Philippe Veillard, une version Dreamcast de Turok 2 est prévue. Alors... heureux ?

JEREMIC MAC

Q *Jérémie Muller est un Neo-Geophile averti. Voici sa question : "Je joue sur Neo Geo CD, et je ne suis pas le seul. Alors, vous seriez gentils d'en tenir compte dans vos rubriques News, Tests et surtout Tips, qui sont vraiment trop courtes ou qui n'existent pas du tout. Merci."*

RDe rien ! Jérémie. Tu te plains toi aussi de ne pas avoir d'infos sur Turok 2, oups ! pardon, sur Neo Geo CD (excuse-moi Philippe Veillard). Les sorties de jeux sur Neo Geo CD se font de plus en plus rares. SNK ne donne jamais d'informations sur les jeux à venir, on ne peut donc parler des titres Neo Geo CD que lorsqu'ils sont disponibles en import... donc pas souvent en fait ! Mais tu auras remarqué que nous testons tous les jeux disponibles. En ce qui concerne les tips, ils sont en rapport avec le nombre de sorties : peu de sorties, peu de tips.



MAX GROSSE, VANDŒUVRE (54).

ACH ! GROSSE DÉCEPTION. PAS D'ABONNEMENT.

STÉPHANE LIM, SAINT-ETIENNE (42)

SOPHIA ALLA, CAYLUS (82)

RÉMY CASTRO, ISTRES (13)

N'OUBLIEZ PAS

- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Seul un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT nous permettra d'admirer vos œuvres sur nos écrans d'ordinateur. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine. Les plus affreux n'ont qu'à m'envoyer une photo de leurs lacets, d'un écrou de 16 ou de leur belle-mère au réveil. Mais, attention, je ne peux pas publier les dessins trop grands ! Restez raisonnables !
- Que Niiico (un nain capable) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par email. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SERIE N° 10

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

ALUNDRA
PARASITE EVE
TIME CRISIS
RIVEN

HORS SERIE N° 9
RESIDENT EVIL 2
GRAND THEFT AUTO
ALERTE ROUGE

HORS SERIE N° 8
TOMB RAIDER II
CRASH BANDICOOT 2
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
RESIDENT EVIL D.C.
L'ODYSSÉ D'ABE
FINAL FANTASY VII

EN CADEAU :
LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D

HORS SERIE N° 7
FINAL FANTASY VII
L'ODYSSÉE D'ABE
QVANDAL HEARTS
CASTLEVANIA

EN CADEAU :
LA DÉMO JOUABLE DE STREET FIGHTER EX+ ALPHA

HORS SERIE N° 5
LITTLE BIG ADVENTURE
LEGENCY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53, 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS10 / 450014	50 F	x	
HS9 / 450013	50 F	x	
HS8 / 450008	64 F	x	
HS7 / 450009	64 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

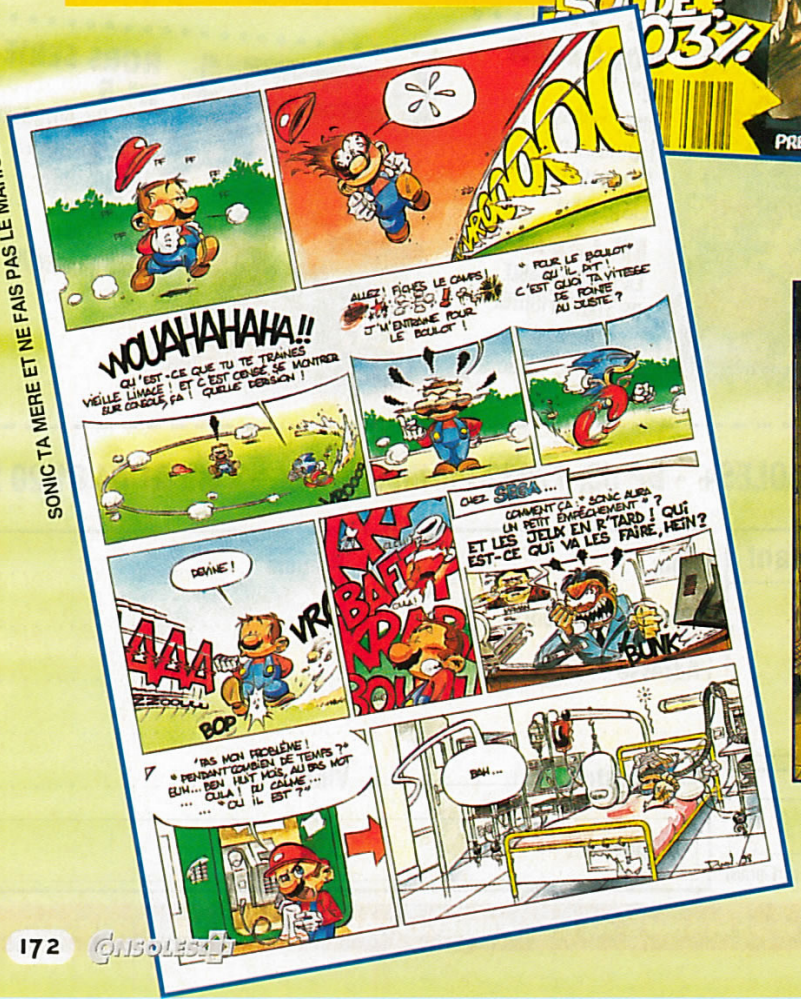
JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

AUTOPORTRAIT, B. DUVAL, 1998.

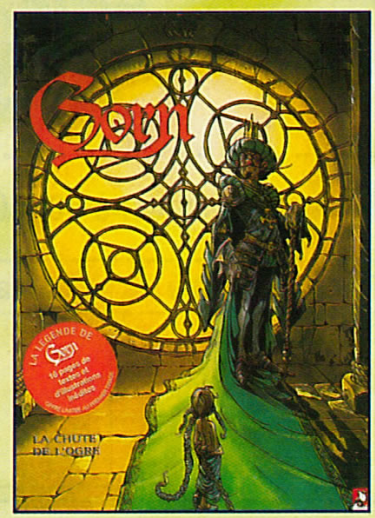
MENTION SPÉCIALE !

Ça fait déjà un bon paquet d'œuvres de Benoît Duval que l'on recoit à la rédaction. Ce mec est un extraterrestre du dessin et de l'humour. Impossible de lui offrir un abonnement à Consoles+, il l'a déjà gagné il y a quelques mois. Impossible de lui offrir un abonnement à vie, cela n'existe pas. Impossible de lui envoyer le Panda, les postiers se mettraient en grève. Alors... que pouvons-nous faire pour lui ? Puisque c'est bientôt Noël, nous avons décidé de lui offrir une page entière de Consoles+, rien que pour lui ! Voici donc une superbe couverture de Consoles+, pleine d'humour comme d'habitude, une planche de bande dessinée qui met en scène Mario et Sonic, et enfin un autoportrait de notre ami. Mesdemoiselles, courez vite à Hauterives (26), Benoît vous y attend. Bravo mon ami ! On s'occupe de ton vieux Consoles+ 67.

BENOIT DUVAL, HAUTERIVES (26). GRAVE CHANMAILLE LE DESSIN !



SONIC TA MERE ET NE FAIS PAS LE MARIOLE !



IL FALLAIT OGER !

Tiburce Oger sort "La Chute de l'ogre", le septième volume de "La Légende de Gorn". Gorn s'organise pour sortir Maëlle, sa fille, des cachots du Roy, sinistre personnage aux mœurs douteuses. Un sujet grave abordé de manière impeccable et pour la première fois dans une aventure de Gorn. On retrouve évidemment Dame Gorge et son armée, juste après la bataille contre les Yeux Rouges, également en route pour la cité du Roy... Tiburce maîtrise parfaitement son sujet. Son dessin gagne en détails et en couleurs à chaque nouvel épisode.

Edité par Vents d'Ouest. Disponible. 78 francs

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION

MODIFICATION de votre PLAYSTATION

VOUS MÊME

KIT facile à poser.
Livré avec photo et notice d'emploi

59F port compris

La modification annule la garantie de votre console

PAR NOTRE TECHNICIEN

(en 10 min)

138F suivant modèle

SPÉCIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE CONSOLE LORS DE VOTRE COMMANDE (SCPH-XXXX)

Pour avoir vos jeux imports en COULEUR et le son DOLBY SURROUND

PACK MODIF HI-FI

KIT + Cable RGB HI-FI

(n'est valable pour console n°1 et sortie Multi pack pistolet)

129F port compris

DREAMCAST

BIENTÔT DISPONIBLE
CONTACTEZ NOUS !!!

2 adresses pour vos modifications.

TAÏ YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Pour vos commandes :

FANTAISY GAME
52 Rue de l'Université
69007 LYON

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS un seul numéro
Tél. : 04 72 71 34 44

www. ABSOLUTE GAMES .com

VPC 03 80 73 58 58 VPC

BLOC OPTIQUE 1&2 .. 299fr
BOITIER PSX x5 .. 125fr
CARTE 30b Ss COMP .. 159fr
CARTE 60b Ss COMP .. 199fr
CARTE 240b Ss COMP .. 229fr
DUAL SHOCK .. 159fr
ERAZER GUN .. 249fr
MULTI BOY G.Boy .. 169fr
PAD NOIR .. 69fr
PAD "Photos" .. 69fr
Tirs Auto & Slow .. 99fr
PUCE "Tous CD" .. Tél
PROTECTOR G.Boy avec Couvercle rigide. Noir .. 69fr
BOITIER RF UNIT .. 139fr

CABLE LINK .. 59fr
CABLE RALLONGE .. 59fr
CABLE RGB .. 55fr
CABLE RGB & Audio .. 65fr
CABLE RGB & Audio & Guncon Adapt .. 75 fr
CABLE SVHS .. 69fr
SCORPION GUN Vibreur GUNCON + TOUS Jeux! .. 199fr
XPLORER Livré avec logiciels Pc .. 299 fr

CARTE N64 1024b .. 99fr
VIBREUR N64 .. 79 fr
PUCE SATURN .. Tél

PUCE PSX & RGB AUDIO

NEW! XPLORER

XPLORER

NEW! MEM 240

TEKKEN 3 .. 310fr
ISS 98 .. 309fr
COLLIN MAC RAE .. 299fr
MEDIEVIL .. 299fr
TENCHU .. 299fr
MOTO RACER 2 .. 219fr
HEART OF DARKNESS .. 289fr
GRAN TURISMO .. 289fr
5TH ELEMENT .. 299fr
BREATH OF FIRE 3 .. 289fr
SCARS VR 3000 .. 329fr
WILD 9 .. 319fr
RTYPES .. 275fr
FUTURE COP .. 322fr
BUGGY .. 299fr
GEX 3D .. 159fr
DARIUS G .. 299fr
AZURE DREAMS .. 299fr
C&C Mission TELSA 289fr
FORMULA ONE 98 .. 329fr
NHL 99 .. 322fr
SPIRO THE DRAGON .. Tel

1080e SNOWBOARDING n64 .. 345fr
MISSION IMPOSSIBLE n64 .. 356fr
F1 WORLD GRAND PRIX n64 .. 345fr
GOLDEN EYE n64 .. 335fr
ISS 98 n64 .. 345fr
BANJO & KAZOOIE n64 .. 335fr

COMPAREZ !

Gold Blood Phospho Combat

SCORPION NEW! ERAZER

GUN VIBRANT + GUNCON !!

GUN VIBRANT + GUNCON !!

Commandez par courrier sur papier libre à:
ABSOLUTE GAMES 6 Avenue de MARBOTTE
21000 DIJON (Chèque,Mandat, CB)
Téléphonez nous au 03 80 73 58 58 (CB)
http://www.ABSOLUTEGAMES.COM (CB)
Port Accessoire: 20fr - Port Jeu : 30fr
(+10 fr par Jeu supplementaire)

GAMMY

LES MEILLEURS PRIX

PARIS 5 - 15, RUE GUY DE LA BROSSE - 01 43 31 05 76
PARIS 11 - 8, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD - 01 48 06 69 23
MAISONS ALFORT - 5, AV DE LA REPUBLIQUE - 01 48 93 35 14

CONSOLES - JEUX VIDEO - ACCESSOIRES - NEUFS & OCCASIONS

NEO GEO POCKET
DISPONIBLE FIN OCTOBRE 98

NOUVEAU
LECTEURS & FILMS DVD

ADAPTER VOTRE PLAYSTATION EN MULTI-STANDARD POUR LA SOMME DE **95F**

PLAYSTATION

PLAYSTATION (PAL)

TEKKEN 3 295F
ODT 325F
SPYRO 325F
MEDIEVIL 325F
BREATH OF FIRE 3 325F
NINJA 325F
MISSION TESLA 325F
ABE ODDYSSEY 2 325F
TENCHU 325F
FORMULA ONE 98 325F
ISS PRO 98 325F
WILD 9 325F
MOTO RACER 2 325F

PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO AUTRES TITRES NOUS CONCTACTER

PLAYSTATION (US)

TALES OF DESTINY 395F
RIVAL SCHOOL 395F
XENOGEARS 445F
METAL GEAR SOLIDE 445F
DESTREGA 445F
MASTER OF MONTER 395F
CAPCOM GENERATION 2 ET 3 445F
KARTIA 395F

PLAYSTATION (JAP)

STRIKER 1945 II 445F
STREET BOARDER 445F
REGAIA 445F
HOUSHINENGI 445F
SPECTRAL FORCE 2 445F

CONSOLE MULTI-STANDARD PLUS 2 PADS PLUS 1 MEMORY PLUS 1 CABLE RGB **1290F** GARANTIE 1 AN

ACCESSOIRES

BLOC OPTIQUE 295F
GUN VIBRANT 235F
MANETTE DUAL SHOCK 175F
CABLE RGB 55F
CABLE RGB / AUDIO 75F
MEMORY 1 MK 95F

SATURN

SATURN (IMPORT)

BLADE MATRIX 445F
SHINING FORCE 3 S3 395F
KING OF FIGHTERS COLLECTION 445F
STRIKER 1945 II 395F
MARVEL VS STREET FIGHTER 395F
RESIDENT EVIL 2 395F
FALCOM CLASSIC II 345F
DENSHA DE GO! EX 395F
SLAYERS ROYAL II 445F
CAPCOM GENERATION 2 & 3 395F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH 445F
LUNAR II 445F

NINTENDO 64

ISS 98 345F
V. RALLY 99 385F
MISSION IMPOSSIBLE 385F
EXTREME G2 385F
1080 SNOW BOARDING 385F
F ZERO X 375F
WIPE OUT 64 385F
TUROK 2 375F
FIGHTING FORCE 385F
GASP 385F
TONIC TROUBLE 385F
EARTH WORM JIM 3D 385F

ACCESSOIRES

MANETTE COULEUR 165F
VIBREUR 95F
MEMORY 95F
PASSPORT 245F
PASSPORT PLUS 295F

DREAMCAST

DISPONIBLE A PARTIR 20 NOVEMBRE 98
RESERVEZ-LA DÈS AUJOURD'HUI A PRIX CANON !

JEUX : GODZILLA GENERATIONS SONIC ADVENTURE, SEGA RALLY 2 VIRTUA FIGHTER 3 - SCUD RACE...

VENDEZ, ACHETEZ, ECHANGEZ VOS JEUX AUX MEILLEURS PRIX!

BON DE COMMANDE

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

FRAIS D'ENVOIS : JEUX + 30F - CONSOLE + 50F

WINNER'S GAMES

Revendeurs passionnés ! Rejoignez les Winners

La passion partagée du Jeu vidéo !

Neuf - Occasion - Echange

51, rue Victor Hugo
69002 Lyon
04.78.42.77.94

103, rue A. France
69100 Villeurbanne
04.78.85.08.46

E.mail : gilpat.winnersgames@hol.fr

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

SERVICES PLUS

REVENDEURS,
VOUS VOULEZ VENDRE

RAPIDEMENT

DES JEUX :
D'IMPORT, D'OCCAZ, NEUFS,
DES CONSOLES...

APPELEZ-NOUS
SERVICES PLUS VOUS Y AIDERA !!!!!

Caroline SAINT BLANCAT
01.41.86.16.32

3615 U64 ■

* 2,23 F la mn

Un vrai feu d'artifice

Nouveau !

Tapez 3615 U64
pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre :
un super catalogue de VPC !

Le Neuf !

V. RALLY	449 F
TOP GEAR OVERDRIVE	449 F
GEX 64	449 F
YANNICK NOAH TENNIS	449 F
EARTHWORM JIM 3D	449 F
WIPE OUT	449 F

L'occaze !

Consoles d'occasion + 1 manette 590 F

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	249 F	ISS 64	249 F
DIDY KONG RACING	249 F	LAMBORGHINI 64	249 F
F1 POLE POSITION 64	199 F	LYLAT WARS + vibreur	290 F
TUROK	249 F	NAGANO 64	249 F
WAVE RACE	249 F	TOP GEAR RALLY	249 F
BOMBERMAN 64	249 F	YOSHI'S STORY	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F		

En directe d'usine!

EDGE games

Offre uniquement réservé aux revendeurs

EXPERIENCE THE EDGE

REVENDEURS contactez-nous!

TEL: 01 48 11 78 78

Edge games est une gamme complète d'accessoires compatibles pour consoles Nintendo64, Playstation et la nouvelle Sega "Dreamcast". La Sté WEB, distributeur et grossite exclusif "Edge" en Europe, vous propose aussi du jeu vidéo et matériels DVD avec possibilité de livraison en 24H chrono.*

World Electronic Business, lot 16, 61 rue du Landit 93300 aubervilliers

* Pour bénéficier du 24H chrono, passez vos commandes avant 18H, Merci.

Fax: 01 48 11 78 79

"SONY" AND "PLAYSTATION", "NINTENDO" AND "N64" ARE REGISTERED TRADEMARK

RICARDO

PETITES ANNONCES

emap•alpha
152, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur d'édition Emap-Alpha
Vincent Cousin
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+
152, rue Gallieni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Lionel Barcilon, Pierre Koch (Toxic), Bomboy.

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Witochynsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié

FABRICATION
Gilbert Hemon (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** octobre 1998. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

ISSN 1162-8669.

VENTES

NINTENDO

Vds Banjo-Kazooie : 250 F + Lylat Wars : 250 F sur N64. **Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : 01.47.34.81.98.**

Vds N64 avec War Gods ext + Gunfl Quater Back Club 98, px : 800 F. **Thomas CHARRETIER, 51, rue de Champguerin, 95100 Argenteuil. Tél. : 01.39.82.77.63.**

Vds 7 jx N64 (Banjo, Mario, Iss, Forsaken), px : 150 F à 320 F. **Thibaud KERNEIS, 896, chemin des Groux, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 01.39.75.26.67.**

Vds N64 + M. Card + 1 man. + 1 jeu : GT64 (neuf : fin sept. 98), px : 800 F. **Stéphane Fritsch, 6, esplanade Salvador Allendé, 95100 Argenteuil (Val-d'Oise). Tél. : 01.39.61.98.95.**

Vds sur N64 : Goldeneye 007 + Diddy Kong Racing, px : 450 F ou sept. **Jessica BERTEAUX, 5, rue Auguste Renoir, logt 171, 25000 Besançon. Tél. : 03.81.41.95.37.**

Vds jx N64, PSX. Liste sur demande en semaine avant 18 Heures. **Sébastien LAPORTE, 487, av des Palmiers, Le Brusc, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 04.94.34.00.27.**

Vds N64 + 2 man. + M. Card + Vib + Turok + Mario + S. Fox + Dkr + Geye, px : 1 800 F. **Eddy BRUSCOLINI, 32, avenue de la Villeneuve, 93420 Villepinte. Tél. : 01.43.85.73.37.**

Vds Nintendo 64 + 2 man. + Iss 64, px : 890 F. **Haikel DJELAJELA, n° 6, Les Villas de Figuras, 13700 Marignane. Tél. : 04.42.88.14.49.**

Vds N64 Jap + 5 jx (Starfox etc...) + 1 pad., px : 1 000 F. Tél le soir. **Fabien HACHE, 32, rue du Général Labat, 40300 Pouillon. Tél. : 05.58.73.24.99.**

Vds jx N64 : Golden Eye DK Racing Banjokazooie CM 98, px : 1 000 F. **Maxime CARPENTIER, 29, rue de Mousseaux, 36000 Chateauroux. Tél. : 02.54.60.13.62.**

Vds JX N64 ISS : 150 F; TR, Diddy, Goemon : 200 F; Yoshi; GASP : 250 F. **Johann SANPEDRO, 10, rue Longchamp, 15200 Mauriac. Tél. : 04.71.67.33.18.**

Vds jx N64, Mario 64 : 150 F, ISS 64 : 200 F ou éch. ctre Banjo et Kazooie. **Eric CAPTON, 13 rue Albert Moreau, 93000 Stains.**

Vds N64 + 6 jx + 2 man. + MCM Multi Conver US Jap. + Revues. **Bruno QUARANTINO, Route du Lavoir, 46300 Saint-Projet. Tél. : 05.65.41.90.14.**

Vds jx N64 Turok Us : 200 F, Fifa 98 : FR : 200 F, Marjo 64 : 200 F. **Minh NGUYEN YAN, 23, route Nationale 6, 91800 Brunoy. Tél. : 01.60.46.23.19.**

Vds N64 + 4 jx + 4 man. + 2 vibreur + adapt. + 1 men, px : 1 900 F. **Mathieu MARPOUKHAEV, 3, rue Camille Tahan. Tél. : 01.45.22.69.96.**

Vds N64 : Goldeneye Lylatwar Topgear Rally : 250 F à 300 F. **Pierre GOLAB, 15, rue Raspail, 81400 Carnaux. Tél. : 05.63.76.46.09.**

Vds N64 Golden Eve CDM 98, Mario Kart, Waverace Killer I. **Gary GUERIN, 22, rue Lavoisier, 75008 Paris. Tél. : 01.42.66.99.13.**

Vds N64 + 4 pads + Memo + Vibr. + 14 jx (007, 1080, Duke, M. Karts), px : 3 750 F. **Frédéric GEORGER, 1, passage Victor-Hugo, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 01.34.60.14.09.**

Vds Duke Nukem sur N64, px : 250 F à discuter. **David CHABUT, 15, les Travers de Côte Rouge, 15290 Le Rouget. Tél. : 04.71.46.14.44.**

Vds Jx N64 : ISS98 : 280 F; Banjo-Kazzoie : 270 F; Goldeneye : 250 F. **Lionel KTORZA, 74, le Colombier, 13190 Allauch. Tél. : 04.91.21.93.72.**

Vds N64 + 3 man. + ISS98 + Banjo Kazooie + Goldeneye, px : 2 000 F. **Lionel KTORZA, 74, le Colombier, 13190 Allauch. Tél. : 04.91.27.93.72.**

Vds Manettes Nintendo sur N64 ! 80 F; Action Replay : 200 F. Vds Jx US : Mario 64, WWF (le 1); Hexxen Lamborghini, San Francisco, World Cup, Diddy Kong, Golf : 180 F. Goldeneye, GT 64 : 200 F; Vds Adapt. : 250 F et Diff Mags : P. One, Play Mag, Mags (US). **Arnaud ADINE, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58 + répond.**

Vds Worlcup & Banjo, Kazooie sur N64 : 300 F L1 ou éch. C F1. **Mickael KARILA, 10, rue Lakanal, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.91.95.89.**

SATURN

Vds SAT Jap + 19 jx + adapt. + 3 man. (1 analog), px : 2 000 F (VF2, Bio, B2). **Sylvain CARRE, 173, av de la Plage, 06190 Roquebrune Cap-Martin. Tél. : 04.93.35.62.23.**

Vds SAT + 2 Gun + 2 jx utlisant le Gun + Rés. Evil + Com Conquer. **Camilo DAROCHA, 95, avenue du Groupe Manouchian, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 01.46.82.35.13.**

Vds Saturn 16 jx + 4 man. Pistolet volant, px : 2 000 F. **Rafael LERIOLI, 21390 Vic-sous-Thil. Tél. : 03.80.64.52.40.**

Vds Saturn + 6 jx + CD Démos excellant état, px : 1 300 F. **Frédéric DAILLY, 12, Lot Bellevue, 35630 Langouet. Tél. : 02.99.69.16.66.**

Vds jx Saturn Le Manoir des Ames Perdues, 200 Francs. **Mickaël FLEURIE, Puits-à-Loup, n° 1, RN 11, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 01.30.58.92.20.**

Vds SAT + 2 man. + 6 jx : 1 300 F Gun ou éch. ctre N64. **Laurent DAUPHOLE, 24, rue du Bout des Rives, 31210 Huos. Tél. : 05.61.95.69.95.**

Vds Saturn 2 man + jx état neuf, emb. et bte. **Sofiane SAIDI, 90, impasse de l'Oppidum, 13700 Fos-sur-Mer. Tél. : 04.42.05.08.68.**

PLAYSTATION

Vds Porsche Challenge : 70 F CD Démo : 15 F; Mag : 20 F. **Xavier BOUEDO, 49, rue de la Harot, 68400 Riedisheim. Tél. : 03.89.54.30.69.**

Ech. Vds jx PSX FR/US/Jap. Vds Gun + Cable Link neufs. **Jean-Marc GOTTAR-BERNARD, 11, avenue de la Zibeline, 77240 Cesson. Tél. : 01.64.41.67.34.**

Vds PS, 2 man., Card, Link, démos, Tips, 9 jx Top : 1 450 F à déb. **Eric ESPINASSE, 11, quai Gillet, Res. Les Longs-de-Saône, 69004 Lyon. Tél. : 04.78.39.04.37.**

Ech. ou vds Jx, Mag, Démo sur PSX. Liste sur demande. **Valérie JUNG, 1A, rue du Docteur Woehrlin, 67000 Strasbourg. Fax. : 03.88.42.32.58.**

Vds Jx PS et Sat de 80 F à 150 F place : Bushido Blade 2, etc... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

Vds jx PSX Jap + FR (Thunders, Einh, Dx, Macro) de 100 F à 200 F. **David CLEMENT, 352, rue Fg Bannier, 45400 Fleury. Tél. : 02.38.81.83.76.**

Vds jx PSX Jap/Us/Euro (Gran Turisho...). **Tristan BONJOUR, 55, bd Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux. Tél. : 06.03.77.30.13.**

Vds PSX Mutlitans Dar + 13 jx Tek 3, Soul Blade... px : 2 300 F. **GOURLAOUEN Jean-Charles, Kernoges, 29350 Moelan-sur-Mer. Tél. : 02.98.39.72.09.**

Vds PSX Mult Istandard + 3 jx, px : 1 300 F. à déb. (après 19 h). **Michel MAOKHAMPIO, 4, Mail Lecorbusier, 77185 Lognes. Tél. : 06.03.61.61.44.**

Vds sur PSX SMEN Vds Street Figther : 290 F (Jap). **Henri TASAKOVIC, 3, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 06.86.31.47.81.**

Vds Playstation 1 Man. + 7 jx GT Reuil 2, Vrally, FF7 Revila. **Nicolas POLINI, 2, allée Maurice-Dormann, 78000 Versailles. Tél. : 01.39.51.68.29.**

Vds PS 3 Pad Multistandard 12 jx (RE2...) : 2 000 F à déb. **Florian GARCIA, 11, ter rue du Tour de Ville, 26200 Montélimar. Tél. : 04.75.01.99.97.**

Vds jx PSX Pal Originaux de 70 F à 120 F. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.**

Vds JX PSX entre 100 F et 200 F ou le lot de 6 jx à 700 F. **Christophe BRANDY, 25, rue du Chemin-Vert, 93000 Bobigny. Tél. : 06.14.45.51.74.**

Vds ISS Pro : 100 F, F1 97 : 180 F, Marvel 200 F, Fifa 98 : 2 000 F. **PASTOR SYlvain, 24, bd Juskiewenski, 46100 Figeac. Tél. : 05.65.34.27.87.**

Vds PS Multi Standard + 5 jx Metal Gear, Alundra, px : 1 300 F. **Mikael Sebastiao, 10, clos Perault, 91200 Athis-Mons. Tél. : 01.69.38.16.60.**

Vds Moto Racer 150 F; Doom 100 Frs; Lucky Luke : 180 F. **Patrice RENETEAU, 44, chemin des Loges. Tél. : 02.51.29.09.59.**

DIVERS

Vds jx NES, SNES et GB. **Roland-Pierre PARADIS, 16, rue des Veaux, 67000 Strasbourg. Tél. : 03.88.24.59.71.**

Ach. Street Figter Alpha 2 sur SNIN. **Ludovic DANDRE, 9, rue des Aulnes, 62250 Elinghen. Tél. : 03.21.92.95.09.**

Vds SNES 500 F + manettes fils d'adaptation. **Djamel LABANI, 46/4 bd de Strasbourg, 59000 Lille. Tél. : 03.20.42.87.33.**

Ech. 35 CD Démos ctre Resident Evil 2 ou autres. **Xavier PERMAROLE, Petit Louvre, 40290 Habas. Tél. : 05.58.98.08.93.**

Ech. Fifa 96 et Jurassic Park 2, ctre Dark Savior en Saturn. **Bruno ISOREZ, 219, av. Leclerc, 59330 Hautmont.**

Ech. Jersey Devil neuf ctre Sailor Moon Pretty X. **Nathalie RAY, 93, boulevard Yves-Farge, 69007 Lyon. Tél. : 04.78.61.19.18.**

Vds jx neo geo cart (NAM 19 75, Fatal Fury Spécial, Kick 3). **Freddy MONOD, Montchenu, 26350 Crepol. Tél. : 04.75.45.72.30.**

Vds Game Boy + 5 jx : 450 F le tt (Frace Days, Megama)... **Xavier MICHEAU, 1, impasse des Tulipes, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : 02.40.06.10.45.**

ACHATS

Ach. N64 500 F à 600 F + Jx + Vibreur + Memory Card, bon px. **Nicolas COHEN, 222,av. Corot bât. J., 13014 Marseille. Tél. : 04.91.98.50.34.**

Ach. playstation avec ou sans jx, bon état. **Philippe JUNG, 8, av. de Sélestat, 67100 Strasbourg. Tél. : 03.88.34.62.76.**

Ach. Jx Neo Geo cartouche à bon prix. **Denis DEMONCHEAUX, 4, rue Georges-Herbert, 62300 Lens. Tél. : 03.21.42.50.99.**

Ach. DBZ2 Jap sur PSX (250 F à 300 F). **Olivier HOUSSA, 5, rue Fréville-le-Vingt, 92310 Sèvres. Tél. : 01.46.23.05.59.**

Ach. Megadrive + les 4 Sonic (1, 2, 3 Knuckle : 750 F) **Jonathan CALCATOGGIO, 32, rue Lorient, 82100 Saint-Die-des-Vosges. Tél. : 03.29.56.62.90.**

Cher. Baku Baku Animal sur Saturn. **Olivier DEUDON, 1, rue des Violettes, 34570 Pignan. Tél. : 04.67.47.78.42.**

Ach. Dark Savior, Thor 2, Independence Day, Destruction Derby. **Bruno ISOREZ, 219, av. Leclerc, 59330 HAUTMONT.**

Ach. Jx NEC CD + Cartes + Accessoires rares. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 82

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : |_|_|_|

SHOP IN'
crée l'événement !
780 Frs ce module publicitaire
01.41.86.16.32

WARRIOR GAMES
CONSOLES QUI SACCADES, LENTILLES DÉRÉGLÉES, WARRIOR GAMES LE SPÉCIALISTE DE LA MAINTENANCE TOUTES CONSOLES
Devis gratuit sous 48 heures
JEUX NEUFS À PARTIR DE **299 F**
TÉL : 01 60 07 31 98 - FAX : 01 64 17 02 52 - TÉL : 02 97 26 04 04

Laissez tomber les bricoleurs
Ware Center-Spécialiste Psx depuis 3 ans
Nous garantissons toutes nos interventions 3 mois
Réparation de consoles en **1 Heure** (selon le type de problème)
- Devis gratuit sur place
- Vous pouvez même payer vos répa avec vos jeux (psx, n64)
- Pour les 100 premiers un animal virtuel offert

Transformation Multi-standard **85 F**
- Sur place
- Par nos techniciens

PLAYSTATION - SATURN - N64 - GG - GB
(Ces offres ne sont pas destinés aux professionnels)
WARE CENTER
16 Bis rue Caulaincourt 75018 PARIS Tel : 01 42 52 22 33

TRY A GAME Porte d'Auteuil
11, rue Chanez - 75016 PARIS
01.40.71.60.61
JEUX VIDEO et ACCESSOIRES NEUFS et OCCASIONS
PSX - SATURN - N64 - NEO GEO - MD - SN - ETC...
Reprises - Echanges - VENTE PAR CORRESPONDANCE
RAYON DVD
Lecteurs multizones et DVD toutes zones
ABONNEMENTS INTERNET
*Etudiants - Enseignants 35 F/mois**
*Particuliers 48 F/mois**
*Connexion illimitée, Kit offert, communication locale (*à l'année)*
SERVICE TECHNIQUE CONSOLES
Réparations, modifs, rachats matériels H.S.
SOFT AIR GUNS et accessoires KWC MARUI

ARGUS OFFICIEL DES JEUX VIDEO
LA BIBLE DES MAGASINS
Demandez une documentation gratuite à :
Objectif Micro
3 bis, rue Sadi-Carnot
62223 Anzin-Saint-Aubin
Cote d'achat et de revente - Mise à jour mensuelle - plus de 400 clients - plus de 3500 références Playstation, N64, Sat, PC-CD, 16 BITS et bientôt Dreamcast !
PRIX : de 150 F à 250 F TTC
(port compris)
http ://home.nordnet.fr/~dhecq

CYBER MANIA
75,bd Paul Vaillant Couturier
95190 GOUSSAINVILLE
Tél : 01.34.04.81.16
et
VANO GAMES
124, bd de la chapelle
75018 PARIS
Tél : 01.42.55.53.44
Se sont réunis pour vous offrir un meilleur service et des prix compétitifs pour célébrer la **DREAMCAST**. Nous vous invitons à venir la découvrir dans nos magasins.

MAGASIN
36 rue Gabriel Peri
95600 Eaubonne
01 34 06 00 70
REYM-GAMES
Achat•Vente•Echange
VPC
22 rue M. Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

NINTENDO 64	NEUF
Mission Impossible	399 F
F1World Grand prix	399 F
Bomberman Hero	399 F
1080° Snowboarding	399 F
Banjo Kazooie	399 F
ISS 98	399 F
Goldeneye 007	399 F
Super Mario 64	399 F
Game Booster	399 F
Action replay	359 F
PLAYSTATION	**NEUF**
Moto racer2	369 F
Ninja Shadow of darkness	TEL
Tomb raider 3	TEL
ISS pro 98	359 F
Colony wars « Vengeance »	TEL
Mission telsa	TEL
Duke : Time to kill	TEL
Tekken 3 (version française)	369 F
Dead or alive	359 F
Tombi	339 F
Colin Mc Rea rally	369 F
Int rally Championships	339 F
Resident evil 2	359 F
Road rash 3D	349 F
Theme Hospital	339 F
Gran turismo	359 F
Heart of Darkness	359 F
Volant + Pédalier	399 F

Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions Commande sur papier libre. Frais de port GRATUIT en neuf / 30 F en occasion

SYSTEM' DISC
GROS · DEMI-GROS · DETAIL
FACILITES DE PAIEMENT
PSX, N64, GAME BOY
DES BONNES AFFAIRES CHAQUE JOUR
ACHAT VENTE-ECHANGE
SWITCH + RGB 199 F
OUVERTURE D'UN MAGASIN RUE MAUBEUGE PARIS 9ème
PISTOLETS A BILLES
VPC - REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tél/Fax : 01.46.82.24.69 - Novembre et Décembre ouvert 7J / 7J

6, rue d'Arras
75005 PARIS
Métro :
Cardinal Lemoine
MANGA GAMES
Tél : 01 55 42 95 79
Ouverture :
Lundi 12 h - 19 h30
Mardi - Samedi
10 h 30 à 19 h 30
Modif Playstation (Multistandard) faite en 10 mn 90 F et 150 F Modif + le câble RGB
Réparation toutes consoles

PLAYSTATION	NINTENDO 64	FILMS
Metal Gear Solid (US) Tales of Destiny (US) Destrega (Jap.) FIFA 99 (Eur.) Etc.	Mortal Kombat 4 (Eur.) Mission impossible (Eur.) F1 World GP 98 (Eur.) Etc.	DVD Replacement Killers Tomorrow never dies Il était une fois en Chine (Jet Li) Etc. VCD Show girls Donnie Brasco Dr Waï (Jet Li) Nice Guy (Jackie Chan) Princesse Mononoka
SATURN Street vs Marvel (Jap.) Etc. Réservez votre Dreamcast dès maintenant. (Dispo : Fin Novembre)	Vente Lecteurs DVD tous modèles disponibles. Prix imbattables ! CD AUDIO Japanimation : **99 F**	

VENTE ACHAT REPRISE ECHANGE

WAGRAM GAMES
36, avenue de Wagram - 75008 PARIS
Tél : 01 44 09 88 70 - Fax : 01 44 09 88 71
JEUX VIDEO NEUFS ET OCCASION
TOUTES CONSOLES ET ACCESSOIRES
ACHAT - VENTE - ECHANGE- REPRISES
VALABLE SUR TOUT MATÉRIEL NEUF ET OCCASION
SOFT AIR GUNS et accessoires KWC MARUI
à partir de 199 F
du Choix, des Promos, du Service, du Conseil...

STARGAMES
10, rue Astrid
7600 PERUWELZ BELGIQUE
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66
NOUVEAU MAGASIN
STARGAMES
GALERIE DU MAIL
6, rue des Rôtisseurs
59400 CAMBRAI
Tél. : 0032 (0) 3 27 82 58 93

Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.

"Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année"
CONSOLES + 96%

"En un mot le jeu est BRILLANT"
X 64 92%

"Richesse, profondeur, beauté et un intérêt sans cesse renouvelé !"
PLAYER ONE 98%

"Une réalisation hors du commun"
CD CONSOLES HIT

"A l'avenir, de nombreux développeurs devront s'inspirer de sa jouabilité"
NINTENDO MAGAZINE 95%

"LE chef d'œuvre en matière de 3D"
JOYPAD 8/10

BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX PAS LES CHAUFFER.

CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.

Il ne boit pas, il ne dragues pas, il ne cause pas, mais qu'est ce qu'il fume.

Spyro le dragon, sur PlayStation.

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2.23 F/MIN).

3615 PlayStation

TBWA SPYRO THE DRAGON ™ ET © 1998 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. RETROUVEZ-NOUS SUR WWW.UNIVERSALSTUDIOS.COM. DÉVELOPPÉ PAR INSOMNIAC GAMES, INC.